

**Sveučilište u Zagrebu**  
**Filozofski fakultet**  
**Odsjek za sociologiju**

Diplomski rad

**Virtualne zajednice na internetu:  
primjer warez zajednice – kršenje autorskih prava na  
internetu**

Kandidat:  
Fran Šimičić

Mentor: dr. sc. Krunoslav Nikodem, izv. prof.

Zagreb, rujan 2013.

*Zahvale:*

*Zahvaljujem se svome mentoru dr. sc. Krunoslavu Nikodemu na pomoći, sugestijama i vođenju prilikom izrade diplomskog rada, te na strpljenju jer se izrada prilično odužila. Zahvaljujem njemu i članu komisije dr. sc. Draganu Bagiću koji su svojim znanstvenim i stručnim savjetima i kritikama ukazali na probleme i nedostatke u ovom radu te oblikovali ideju za daljnji rad na ovoj temi.*

*Zahvaljujem i svim autorima i izvorima informacija bez kojih izrada ovog rada ne bi bila moguća.*

*Najtoplije zahvaljujem svojim kolegama i prijateljima Mladenu Blagojeviću, Vedrani Čemerin, Lani Vučković, Antici Bračanov i Vladimiru Halgoti, na idejama, korisnim savjetima, pomoći i podršci, kao i svim ostalim kolegama koje su mi vrijeme provedeno na fakultetu uljepšali svojim prisustvom i pomogli da to vrijeme smatram najljepšim dijelom svoga života.*

*Posebno zahvaljujem dr. sc. Vjekoslavu Afriću na ukazanom povjerenju i što mi je omogućio da radim kao demonstrator na predmetima Uvod u znanstveno istraživanje, Kvalitativne metode istraživanja i Kvantitativne metode istraživanja, te na različitim projektima i istraživanjima, pomoglo mi je da izgradim sebe kao sociologa, te da otkrijem neke sposobnosti za koje nisam niti bio svjestan da ih imam. Pored toga zahvaljujem mu se na pomoći, bezbrojnim savjetima i zanimljivim diskusijama.*

*Posvećujem ovaj rad svojim roditeljima Đuri i Vesni i bratu Andri koji su me uvijek podupirali i poticali moju težnju ka ostvarivanju sve viših i viših ciljeva. Zahvaljujem im na podršci, strpljenju, razumijevanju i ljubavi.*

*Hvala vam*

# Sadržaj

Sadržaj .....	1
Uvod .....	2
Razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologija .....	5
Razvoj interneta.....	5
Virtualne zajednice.....	8
Što je warez? .....	11
Razvoj warez zajednice .....	14
Faze distribuiranja wareza.....	20
1. Warez scena - izdavačke grupe .....	21
2. Distributeri i kolekcionari .....	32
3. Pirati - peer to peer mreže i BitTorrent .....	35
Abandonware – napušteni softver .....	37
Abandoware – društveni značaj .....	41
Motivacija unutar warez zajednice.....	43
Borba protiv internet piratstva.....	47
Procjene štete od internet piratstva.....	47
Antipiratske kampanje.....	49
Rasprava .....	51
Dijeljenje sadržaja .....	58
Preuzimanje sadržaja.....	59
Zaključak .....	61
Literatura .....	64
Sažetak .....	74
Summary .....	75

## Uvod

U posljednjih se nekoliko godina u medijima, ali sve češće i u znanstvenoj zajednici susrećemo s problematiziranjem teme internet piratstva; nelegalnog dijeljenja glazbenih, filmskih i softverskih sadržaja na internetu, i zakonodavstva koje pokušava regulirati ovo područje. To je otvorilo brojna sociološka pitanja kao što su sloboda izražavanja na internetu, pravo na pristup informacijama, pitanja kontrole i cenzure.

Pojam intelektualnog vlasništva nastao je krajem 19. stoljeća u Njemačkoj (Mossoff, 2001:1321) i obuhvaća autorska prava, patente, industrijski dizajn i zaštitne znakove (*Intellectual property*, Wikipedia). Dok je zaštita intelektualnih prava u početku zamišljena kako bi štitila male proizvođače i autore, ona se sve više pretvara u zaštitu velikih korporacija koje drže monopol na tržištu informacija i patentiraju nešto što se do nedavno shvaćalo općim dobrom, čime ograničavaju druge u razvoju i pristupu informacijama. Izjava Marka Gettya, rukovoditelja Getty Imagesa (najveće baze fotografija na internetu) da je "intelektualno vlasništvo nafta 21. stoljeća" daje jedinstven pogled na trenutne konflikte koji okružuju autorska i intelektualna prava (Bünemann, 2009).

Norme kopiranja (engl. copynorms) su neformalne socijalne norme koje određuju društvenu prihvatljivost kopiranja i preuzimanja djela stvorenih od strane drugih (Schultz, 2006:2). Zakonodavstvo i socijalne norme su međusobno povezani, ali ne podrazumijevaju uvijek iste stvari. Taj je nerazmjer posebno vidljiv kod normi kopiranja. Iako zakon kontrolira i oštro kažnjava kršenje autorskih prava, ta pojava je masovna i pojedinci je smatraju socijalno prihvatljivom. Povijest čovječanstva je povijest kopiranja, dijeljenja informacija, prenošenja znanja, i u potpunoj je suprotnosti sa pokušajima ograničavanja distribucije intelektualnog vlasništva (Solum, 2003, Miller, Feigenbaum, 2001:243). Digitalizacijom informacija mijenja se i pristup autorskim pravima; materijalni i nematerijalni svijet razlikuju se u tome što je prvi definiran oskudnošću dobara, a drugi nije. Više nije potrebno imati fizičke kopije, već neograničen broj pojedinaca može istovremeno pristupati resursima, ne uskraćujući drugima pristup tim istim informacijama. Situacija se mijenja, fizički proizvodi se više nužno ne prodaju, već se većina proizvoda i usluga iznajmljuje ili dijeli. Kupljena knjiga u tiskanom obliku može se nekome posuditi, pokloniti ili prodati, jer je kupac

ujedno i vlasnik tog primjerka. S druge strane, kupnjom digitalne knjige pojedinac kupuje samo pravo na korištenje, i to na za to predviđenom uređaju. Zabranjeno je seliti sadržaj digitalne knjige na drugi uređaj, posuditi je, pokloniti ili prodati.

Razmjena datoteka na internetu postaje sve popularnija i velik se broj datoteka distribuira bez dozvole nositelja autorskih prava. Takvi su sadržaji na internetu poznati pod jedinstvenim nazivom *warez*. Naziv se ne odnosi na komercijalno distribuiranje (prodaju) ilegalnih kopija, već prvenstveno na materijale koji se besplatno razmjenjuju. Manji dio tih sadržaja na internet su postavili pojedinci koji kopiraju sadržaje iz svoje vlastite kolekcije, dok je velika većina postavljena od strane grupa ljudi koje su se specijalizirale za besplatno kopiranje i distribuiranje takvih sadržaja. Virtualni prostor u kojem one djeluju i razmjenjuju ukradena digitalna dobra (filmove, igre, programe, glazbu, elektroničke knjige, časopise i drugo) naziva se *warez scena*.

Borba protiv internet piratstva je preventivna. To je neprestana borba koja koristi tradicionalnu logiku ratovanja, a vodi se na novim frontama intelektualnog vlasništva. Svojom kampanjom *Digital Rights Management*, industrija autorskih prava pokušava promijeniti način funkcioniranja interneta i ograničiti nove načine prenošenja informacija. Korporacije žele zadržati svoja ekskluzivna prava na eksploatiranje i korištenje svjetskih resursa informacija. Sve se više pokušava privatizirati javno dobro, naplaćuje se pristup i korištenje informacija i znanja što nailazi na masovan, gotovo automatski otpor. Piratstvo – spontano organizirano, masovno i rašireno, ne nužno plemenito preuzimanje i distribuiranje tuđeg intelektualnog vlasništva čini se kao prirodna nužnost upravo zato jer tehnološki razvoj to omogućava. Tehnološki je razvoj, od pojave tiskarskog stroja do internet protokola za razmjenu datoteka, poticao kulturni razvoj i socijalne promjene; on omogućuje razmjenu ideja, potiče izražavanje, unaprjeđuje izume i ispravlja greške prošlosti (*The Oil of the 21st Century*). Razvojem tehnologije i interneta čovjeku je dostupno gotovo cjelokupno znanje svijeta na jednom mjestu, što je najveći napredak u dostupnosti informacija u posljednjih 150 godina (sve od otvaranja prvih knjižnica).

S druge strane, takva ilegalna razmjena i kršenje intelektualnih prava uzrokuju veliku štetu nositeljima tih prava. Kompanije propadaju, gube se postojeća i potencijalna radna mjesta, autori ne dobivaju naknade za svoj trud i rad, a država ne ubire poreze. Prema izvještajima udruga za zaštitu intelektualnih prava iz 2008. godine,

šteta od kršenja intelektualnih prava na internetu kretala se između 30 i 75 milijardi dolara na svjetskoj razini, a ta se brojka svake godine povećava (*Frontier Economics*, 2011:5). Samo u SAD-u godišnje oko 373 400 ljudi izgubi posao zbog kršenja intelektualnih prava na internetu (Siwek, 2007:11), dok su u Europskoj uniji zbog piratstva gubici iznosili oko 10 milijardi eura te je izgubljeno oko 186 000 radnih mjesta. Ukoliko se taj "trend" nastavi, a sve ukazuje da će tako biti, do 2015. godine moglo bi biti izgubljeno 1,2 milijuna radnih mjesta, a ukupni financijski gubitak u Europskoj uniji može doseći i do 240 milijardi eura (Geoffron, 2010:5).

Za bolje promicanje zaštite autorskih prava i reguliranje ilegalne distribucije datoteka na internetu važno je istražiti kako piratstvo zapravo funkcionira, koja je motivacija i potreba pojedinaca za piratstvom i takvim sadržajima. Usprkos brojnim istraživanjima, ne postoji sinteza koja omogućuje cjeloviti uvid u takvu virtualnu zajednicu koja ima stroga pravila ponašanja, hijerarhijsku strukturu i čije djelovanje u tajnosti traje više od 30 godina. U ovome radu posebno ću se osvrnuti na izvore takvih ilegalnih sadržaja, procese njihova nabavljanja, izdavanja i distribuiranja, ali i korisnika tih informacija i njihove interese i motivacije za korištenje navedenih izvora.

## **Razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologija**

Internet je globalna računalna mreža koja povezuje velik broj računala i računalnih mreža korištenjem internet protokola. Naziv internet dolazi od engleskog naziva *inter-networking* koji označava umrežene računalne mreže. Internet pruža korisnicima mogućnost komunikacije s drugim korisnicima, kao i dohvaćanje informacija bez obzira na kojem se dijelu svijeta fizički nalazili, pa na njega možemo gledati kao na globalni komunikacijski i informacijski prostor (Čerić, Varga, 2004:283).

Internet funkcionira na principu slanja i primanja paketa u kojemu svaki paket (odnosno dio poruke) bira svoj put do cilja tražeći najbržu moguću putanju. U slučaju da neki dio poruke ne stigne do svog cilja, nije potrebno ponovno slati čitavu poruku već je dovoljno poslati samo onaj dio u kojem je došlo do pogreške. Ukoliko dođe do prekida veze u dijelu mreže, to neće onemogućiti slanje poruka jer će poruke krenuti alternativnim, možda i dužim putem, ali će do svojeg cilja ipak stići. Svaki paket ima stotine alternativnih putanja do odredišta i u prosjeku prođe najmanje desetak točaka prije nego stigne do cilja. Ova činjenica je vrlo važna jer upravo ona opisuje zašto je toliko teško, odnosno gotovo nemoguće zaustaviti ilegalnu distribuciju sadržaja preko interneta. Jer čak ni kada se isključi jedan posrednik (računalo ili poslužitelj), to ni na koji način ne zaustavlja daljnju distribuciju, informacija automatski pronalazi alternativnu putanju. Jedino rješenje bilo bi isključiti sva računala u lancu, što je nemoguće, jer su računala rasprostranjena širom svijeta.

### **Razvoj interneta**

U 19. stoljeću, izumom telegrafa, započeo je razvoj povezivanja uređaja na većim udaljenostima. Prvo uspješno prenošenje podataka između računala odvijalo se 11. rujna 1940. godine kada je George Stibitz iskoristio teleprinter za slanje naloga iz Dartmoutha putem telefonske linije na Complex Number Calculator koji se nalazio u New Yorku. Tako je to računalo postalo prvi stroj u povijesti kojime se upravljalo preko telefonske linije (Bergin, 2000:15).

Prva računala koristila su tehnologiju povezivanja centralne jedinice i udaljenih terminala<sup>1</sup>, a kako se tehnologija razvijala, novi sustavi su omogućavali komunikaciju s terminalima na sve većim udaljenostima i veće brzine komunikacije lokalnih uređaja. Korištenjem tih tehnologija bilo je moguće razmjenjivati podatke i datoteke između udaljenih računala, ali je takav model komunikacije između točke A i točke B bio ograničen. Razlog tome bila je nemogućnost izravne komunikacije između dva uređaja. S obzirom da nije postojala izravna međusobna povezanost, takav način komunikacije bio je nesiguran za vojnu i stratešku uporabu jer nisu postojale alternativne veze komunikacije za slučaj da se izravna veza prekine (Bergin, 2000:89).

Osnovna koncepcija suvremenih računalnih mreža razvijena je početkom 60-ih godina 20. stoljeća, u okviru nezavisnih znanstvenih istraživanja o računalima i komunikacijskim mrežama na američkim sveučilištima (University of California, Berkeley i Massachusetts Institute of Technology) te u britanskom istraživačkom centru (National Physical Laboratory). Ta su istraživanja jednim dijelom bila vezana i uz vojne potrebe. Najznačajnija institucija koja je radila na razvoju računalnih mreža je američka vojna istraživačka agencija ARPA (Advanced Research Projects Agency) stvorena 1958. godine (Čerić, Varga, 2004:285).

Godine 1961. profesor Leonard Kleinrock s Massachusetts Institute of Technology (SAD) razvio je metodu komutacije paketa (engl. packet switching) kojom se u računalnoj mreži poruke dijele u pakete, a svaki paket traži svoj put kroz mrežu do cilja. Ovaj se način rada pokazao izuzetno dobrim jer omogućuje stabilan i učinkovit rad mreže i osigurava njeno funkcioniranje čak i kada je dio mreže u kvaru. Godine 1965. u SAD-u su uspješno povezana dva računala, a 1969. godine proradila je ARPANET mreža u koju su bila uključena četiri snažna računala smještena u četiri američka sveučilišna centra. Godine 1973. Bob Metcalf je u svojoj doktorskoj tezi na Harvardskom sveučilištu opisao arhitekturu lokalne računalne mreže Ethernet, danas najpopularnije vrste lokalnih mreža. Godinu dana nakon toga Vinton Cerf i Robert Kahn razvili su arhitekturu međusobno povezanih računalnih mreža koja se sve do danas održala kao temelj arhitekture interneta (Čerić, Varga, 2004:285).

---

<sup>1</sup> Terminal omogućava pristup udaljenom računalu preko računalne mreže, gdje su tipkovnica i monitor vezani za drugo računalo (klijent) i kojim se preko komunikacijskog kanala pristupa udaljenom računalu (poslužitelju), na način da je na monitoru klijenta slika koju šalje poslužitelj.



Tijekom 70-ih godina 20. stoljeća razvijene su važne internetske usluge kao što su elektronička pošta, korištenje udaljenih računala (Telnet), prijenos datoteka na daljinu (FTP) i sustav elektroničkih novosti (Usenet). Godine 1982. specificiran je TCP/IP protokol koji definira sve detalje rada interneta. Godinu dana kasnije uspostavljena je Europska akademska i istraživačka mreža, a 1984. godine u SAD-u je stvorena jezgrena računalna mreža National Science Foundation Network. Broj računala na internetu vrtoglavo je rastao - 1984. godine premašio je tisuću računala, 1987. godine deset tisuća, 1989. godine stotinu tisuća, 1992. godine milijun, a već 1996. godine deset milijuna računala. Sredinom 2000. godine na internet je bilo spojeno više od stotinu milijuna računala, a sredinom 2012. godine taj broj je narastao na približno 908 milijuna računala (Čerić, Varga 2004:285, *The ISC Domain Survey*, 2012).

Godine 1989. Tim Berners-Lee na CERN-u (Švicarska) osmislio je World Wide Web kao multimedijску uslugu koja omogućava dohvaćanje hipertekstualnih dokumenata preko Hypertext Transfer Protokola (HTTP). Dokumenti mogu sadržavati tekst, slike i multimedijalne sadržaje, a međusobno su povezani poveznicama (hiperlinkovima) čime je znatno pojednostavljen rad s internetom. To je pobudilo velik interes i dovelo do naglog porasta korištenja interneta u poslovne i medijske svrhe. Godine 1995. na internetu se pojavljuju prve elektroničke (virtualne) prodavaonice eBay i Amazon, prva virtualna banka Security First Network Bank i radiostanica WXYC. World Wide Web ubrzo postaje usluga s najvećim prometom na internetu. Prva stranica preko koje se mogao pretraživati internet razvijena je 1990. godine pod nazivom Archie i omogućavala je pretraživanje FTP poslužitelja. Prve tražilice koje su pretraživala sadržaje teksta na web stranicama bile su WebCrawler i Lycos (1994. godine), nedugo zatim pojavljuju se AltaVista, Yahoo! (1995. godine), a danas najpopularniji Google nastao je 1998. godine. Neki od popularnijih internet servisa nastali su kroz godine koje su uslijedile: 2001. Wikipedia, 2003. pokrenuti su MySpace, LinkedIn, iTunes i Photobucket, 2004. Gmail, Facebook i Flickr, 2005. YouTube, 2006. Twitter, 2007. Tumblr. Početkom 2012. bilo je dostupno više od 9 milijardi Web stranica koje korisnicima nude veliku količinu raznovrsnih informacija (*The size of the World Wide Web*, 2012; *Zakon*, 2011; Čerić, Varga, 2004:286). Internetom se u ovom trenutku koristi preko 2,3 milijarde ljudi i taj broj se, posebno razvojem mobilnog pristupa internetu, svake godine sve više povećava. Usporedbe radi, prije 10 godina na internetu je bilo 361 milijun korisnika (World Internet Users and Population Stats).

## Virtualne zajednice

Michael i Ronda Hauben započinju svoju knjigu *Netizens - O povijesti i utjecaju Mreže* sljedećim riječima: "Dobrodošli u XXI stoljeće. Vi ste Netizen (građanin Mreže), i vi postojite kao građanin svijeta zahvaljujući globalnoj povezanosti koju Mreža omogućuje. Vi svakoga smatrate svojim sugrađaninom. Vi živite u jednoj državi, ali ste u kontaktu s većinom svijeta preko globalne računalne mreže. Vi virtualno postojite u susjedstvu baš svakog netizena u svijetu. Geografsku razdvojenost je zamijenilo postojanje istog virtualnog prostora ... Pred nama se odvija revitalizacija društva. Društveni se okviri ocrtavaju ispočetka. Novi, demokratičniji svijet postaje moguć ... Zemljopis i vrijeme više nisu prepreke. Socijalna ograničenja i konvencije više ne sprečavaju potencijalna prijateljstva i partnerstvo." Netizeni su građani koje spaja slučajnost ili vrlo specifični interes, oni participiraju i pomažu da mreža postane intelektualno i društveno bogatstvo (Hauben, 1997:1)

Pojam virtualne zajednice (engl. virtual community) osmislio je Howard Rheingold u istoimenoj knjizi objavljenoj 1993. godine kako bi opisao nove oblike susreta, komunikacije i društvenih odnosa. Rheingold definira virtualne zajednice kao socijalna okupljanja koja izrastaju iz Mreže, do čega dolazi kada određen broj ljudi sudjeluje u takvim javnim diskusijama dovoljno dugo i s dovoljno ljudskih osjećaja da formiraju mrežu osobnih odnosa u kibernetičkom prostoru (Rheingold, 1993; Luketić, 2005:26). Jones je razvio teoriju takozvanog *virtualnog naseljavanja* (engl. virtual settlement) kojom pokušava odrediti pod kojim uvjetima oblici kompjuterski posredovane komunikacije zadovoljavaju uvjete nužne za nastanak zajednice (Liu, 1999; Luketić, 2005:30). On smatra da postoje 4 zahtjeva koja se trebaju ispuniti: minimalna razina/stupanj interaktivnosti, veliki broj osoba koje komuniciraju, minimalna razina postojanja stalnog članstva i postojanje zajedničkog javnog prostora gdje se odvija značajni dio zajedničke kompjuterski posredovane komunikacije. Porter u svom radu o tipologiji virtualnih zajednica (Porter, 2004) ističe da motivacija za sudjelovanje u virtualnim zajednicama može biti uvjetovana željom da se razmijene zajednički interesi, pa se u tom kontekstu može govoriti o zajednici interesa, kao i uspostavi i razvoju socijalnih odnosa (zajednice odnosa) ili o eksperimentiranju s identitetima i novim *svjetovima* (zajednica mašte). Jones i Rafaeli skloniji su uporabi pojma *virtualna javnost* negoli virtualna zajednica (Porter, 2004; Luketić, 2005:31). Virtualna javnost je simbolički, nelinearni kompjuterski posredovani prostor čija je

egzistencija relativno transparentna i otvorena. Dopušta grupama individualaca da budu prisutni i sudjeluju u sličnim interpersonalnim interakcijama koje su kompjuterski posredovane. Ovi autori nisu toliko skloni upotrebljavati pojam zajednice, već radije odabiru pojam javnosti, kako bi istaknuli da su veze između članova povremene i nestabilne, s manje prisnosti i lojalnosti. Naglasak je na mogućnostima sudionika da svojim djelovanjem doprinose grupnoj interakciji u kiberprostoru, ali da njihova participacija ne znači nužno da postoji osjećaj zajedništva, već samo da oni formiraju određenu javnost koja putem virtualnih zajednica prezentira njihova mišljenja, stavove i interese (Luketić, 2005:29).

Priroda ljudske komunikacije temelji se na interakciji kao osnovnom procesu između pošiljatelja i primatelja poruka, a internet kao novi medij nudi upravo mogućnost interaktivne komunikacije. Do nedavno, ono što teoretičar masovnih medija Marshal McLuhan naziva Gutenbergovom galaksijom, Manuel Castells prepoznaje i imenuje kao internet galaksiju (Castells, 2003:368). Internet galaksija danas je nova komunikacijska i interakcijska okolina svih nas. Virtualne društvene zajednice čine skup ljudi koji uspostavljaju određene odnose koristeći se komunikacijsko-informacijskim tehnologijama, prvenstveno posredstvom računala i računalnih mreža (najčešće korištenjem interneta), a čija je interakcija posljedica nekoliko elemenata koji čine motivaciju za ulazak i pristup virtualnoj zajednici. Sudionik u virtualnoj zajednici mora imati osjećaj da je dio socijalnog procesa, mora postojati čvrsta povezanost između sudionika. Oni između sebe dijele vrijedne informacije. Takve veze između sudionika podrazumijevaju dijeljenje i postojanje zajedničke prošlosti (baš kao i u realnim zajednicama), a samo sudjelovanje u virtualnim zajednicama znači da osoba prihvaća vrijednosti pojedine zajednice (Luketić, 2005:30).

Razvoj informacijskih i komunikacijskih tehnologija može se pratiti u dva smjera - kao razvoj u tehničkom smislu, i kao društvena primjena same tehnologije. Iako je tisak značajno utjecao na europsku modernu državu, njegovi su učinci bili ograničeni zbog opće nepismenosti populacije i niskog intenziteta širenja informacija. Industrijsko je društvo, kroz obrazovanje građanstva i izgradnju ekonomije oko znanja i informacija, pripremio temelje za opunomoćenje ljudskog uma u trenutku kada su informacijske tehnologije postale dostupne (Castells, 2000:65).

U sociološkim istraživanjima virtualnih zajednica razmatra se primjerenost uporabe pojma *zajednica*. Socijalne skupine dijele se na zajednice i društva. Iako su zajednice u načelu manje, a društva veća, osnovni kriterij njihovog razlikovanja je razlika u vrsti društvenih odnosa koji u njima vladaju i razlika u očekivanom ponašanju drugih članova skupine. Zajednica je ekstenzija obitelji i njezine afektivnosti, dok je s druge strane društvo interesna skupina koju određuje *ugovor*. Zajednica vrednuje člana prema rodnoj *bliskosti*, a društvo prema učinkovitosti u zadovoljavanju vlastitih interesa. Virtualne zajednice ne ujedanjuje ni prostorna, ni rodna bliskost, niti *ugovorno* društvo, niti njegova *stvarna* interakcija. Riječ je o zajednicama ili društvima osoba koje se ne susreću u stvarnom prostoru, niti u stvarnom vremenu; riječ je o zajednicama koje se susreću u imaginarnom prostoru zvanom kibernetički prostor (Polšek, 1997:34).

Kod virtualnih zajednica ideja prostora je problematična i zato možda o virtualnim zajednicama i ne možemo govoriti kao o novoj vrsti zajednica. Prema američkom sociologu Ivo Thomasu, "stvari koje su zamišljene po svom karakteru, stvarne su po svojim posljedicama", odnosno, ako ljudi definiraju situaciju kao realnu, ona je realna u svojim posljedicama. Kad bi ovaj Thomasov teorem primijenili na virtualne zajednice, on bi glasio: ako ljudi definiraju internet kao realan, onda je internet realan i u svojim posljedicama. Virtualne zajednice postoje, i za većinu ljudi koji u njima sudjeluju imaju velik utjecaj na njihove dnevne aktivnosti. Ljudi su skloniji razvijati i formirati socijalne mreže, za koje možemo reći da ih čine neki drugačiji faktori od prostorne blizine. Dakle, problematiku i specifičnost virtualnog prostora možemo uspješno razriješiti činjenicom da je taj prostor realan za njegove sudionike (Luketić, 2005:42).

Virtualne zajednice karakterizira komunikacijska interakcija, prisutnost raznih komunikatora, dostupnost zajedničkih javnih prostora, kao i kontinuirana minimalna razina članstva. Kontinuirana razina članstva podrazumijeva da su virtualne zajednice dugoročne te da se pomoću računala odvija posredovana komunikacija između velikih grupa ljudi (Štruc, 2011). Unatoč trajanju, virtualne zajednice su nestabilne u svom postojanju jer članovi nisu uvijek prisutni u toj zajednici, već je njihovo vrijeme prisutnosti određeno vremenom provedenim uz računalo.

## Što je warez?

U preddigitalnom dobu sadržaj je bio direktno povezan s fizičkim medijem na kojem je distribuiran (npr. knjiga, časopis, glazbena ploča), što znači da pri kupnji neke knjige kupujemo i njezin medij (otisnuti papir) bez kojega ona u preddigitalnom svijetu ne može niti postojati. U cijenu tog medija uključeni su troškovi boje i papira na kojem su otisnuta slova i slike, kao i troškovi tiska, distribucije, prodaje i cijene procesa samog stvaranja u obliku autorstva, lektoriranja i prijeloma sadržaja. Digitalizacijom sadržaja događa se nešto čime se čovjek u svojoj povijesti nije susreo. Sadržaj može postojati kao čista informacija, odvojena od svojeg medija. Može postojati kao slijed znakova koji se prenose mrežom, a sama informacija može se prenijeti do korisnika na raznim medijima koje su ljudi u stanju procesuirati. Knjigu je sada moguće čitati otisnutu na papiru, ali se može i preuzeti s interneta i čitati na ekranu, ili pak otisnuti na vlastitom pisaču. Takvu digitalnu knjigu svatko može prosljeđivati, bez da time uništava ili otuđuje prvotnu informaciju (digitalni zapis knjige s nekog poslužitelja). Sama informacija se može beskonačno mnogo puta umnožavati bez oduzimanja izvorne informacije od njezinog vlasnika te se s lakoćom može distribuirati dalje (Galić, 2009:78).

Ulaskom u digitalno doba i pojavom jednostavnijih mogućnosti kopiranja i distribuiranja digitalnih sadržaja, rađa se i ideja da "informacija treba biti slobodna", ideja da "korisne informacije trebaju biti dostupne svima, kako bi ih mogli koristiti i prilagođavati vlastitim potrebama te ih dalje slobodno distribuirati na dobrobit čovječanstva, bez obzira tko ih distribuira i tko ih prima" (Denning; Stallman, 1990). Ovu ideju prihvatili su na internetu brojni aktivisti čija je filozofija da informacije treba osloboditi, koji sebe vide kao osloboditelje informacija, a informacije kao taoce onih predstavnika koji traže novac za njihovo korištenje. Takve aktivnosti uključuju različite oblike akcija - od krađe i objave tajnih informacija, omogućavanja kriptirane komunikacije u zemljama pod diktatorskim režimima koji vrše nadzor i cenzuru nad distribucijom informacija, sve do omogućavanja pristupa računalnim resursima za koje je inače potrebno kupiti pristup (*Information wants to be free*, Wikipedia). U daljnjem tekstu više ću se posvetiti aktivistima koji se bave takozvanim internet piratstvom, odnosno kršenjem intelektualnih prava i besplatnom daljnjom distribucijom tako pribavljenih sadržaja.

Osoba koja dođe u posjed nekog digitalnog dobra, bilo da ga je sama kopirala s nekog medija ili ga je pribavila već kopiranog, stavlja taj sadržaj na raspolaganje praktički svima koji imaju pristup internetu. To je kao posuđivanje knjige iz ruke u ruku, samo što u ovom slučaju knjiga ostaje kod svakoga jer se stvaraju kopije identične originalu. Po mišljenju ljudi uključenih u warez zajednicu ne radi se o krađi jer se ništa fizički ne otuđuje, no pritom se zanemaruje izgubljena dobit autora, menadžera, izdavača, distributera, prodavača, kao i same države koja ne može ubirati porez prilikom takvih ilegalnih razmjena. S druge strane, agencije koje se bore protiv internet piratstva smatraju kako bi svaka takva nelegalna kopija bila kupljena pa na temelju prodajne cijene izračunavaju gubitke uzrokovane piratstvom.

U ovom trenutku internet piratstvo poprima nove oblike i ne nazire mu se kraj. Brzine internetskih veza su sve veće, sadržaje poput programa ili filmova sada je moguće preuzeti za svega nekoliko minuta pomoću peer-to-peer<sup>2</sup> protokola koji omogućuje dijeljenje različitih sadržaja na vrlo jednostavan način. Bilo tko može pronaći i preuzeti najnoviju verziju omiljenog programa, filma ili novi album popularnog benda potpuno besplatno. Potrebno je samo upisati željeni pojam u tražilicu i pokrenuti preuzimanje datoteke.

Warez se temelji na tome da je sve besplatno. Unutar zajednice se okupljaju ljudi kojima je cilj s kolegama, prijateljima, obitelji ili sa potpuno nepoznatim ljudima podijeliti *besplatne stvari*, pomoći ljudima kojima je pomoć potrebna, kao i onima koji si te sadržaje ne bi mogli priuštiti legalnim putem. Neki koriste warez sadržaje jer si ne mogu priuštiti kupnju programa ili igara, s obzirom da softverske kompanije formiraju svoje cijene ciljajući na velike kompanije, ne razmišljajući o krajnjim *kućnim* korisnicima. Drugi su tu kako bi sklopili prijateljstva ili stvorili slavu na warez sceni. Upravo je postizanje slave glavni pokretač razvoja warez zajednice. Motivi su im borba protiv velikih korporacija koje zarađuju previše, pomaganje warez zajednici na način da digitalne sadržaje dijele - *šeraju*<sup>3</sup> sa svima, bez obzira tko su i od kuda dolaze.

---

<sup>2</sup> Peer to Peer (P2P) - način razmjene podataka kroz računalnu mrežu pri kojem korisnici preuzimaju dijelove datoteka jedni od drugih umjesto s jednog centralnog poslužitelja (Radić, 2013).

<sup>3</sup> Od engleskog share (dijeliti).

Iako su sadržaji koji se distribuiraju preko interneta dostupni svima, sama warez scena je zatvorena grupa koja ima svoja pravila ponašanja i strukturnu logiku. Nije toliko bitno pribavljanje određenog sadržaja (iako to može biti posljedica), nego način stjecanja reputacije i statusa koji se dobiva preko distribucije takvog *besplatnog* digitalnog sadržaja. Warez izdavačke grupe (engl. release groups) su rangirane prema svojim sposobnostima da objave funkcionalan softver prije drugih. Sva ostala izdanja koja se pojave nakon te prve objave proglašavaju se duplikatima (*dupes*) i brišu se sa poslužitelja, uglavnom uz pogrдне komentare zajednice. Čast je prvi postaviti svoje izdanje novog softvera, dok neuspjeh u tome vodi ka podsmjehu te se takva grupa proglašava gubitničkom i nesposobnom. Grupe su u stalnoj borbi prvenstva objave potpuno funkcionalnog softvera ili nekog drugog digitalnog sadržaja, jer svakog trenutka netko drugi može preuzeti vodeće mjesto.

## Razvoj warez zajednice

U počecima razvoja računalnih tehnologija vladala je međusobna suradnja između znanstvene zajednice i stručnjaka različitih korporacija, ideje su se dijelile i zajedno razvijale, programski kod je bio otvoren, a softver je bio uključen u cijenu računala. Krajem 70-tih godina prošlog stoljeća pojavile su se prve softverske kompanije koje su počele mijenjati uvjete poslovanja, pa su počele patentirati svoje radove i komercijalizirati softvere (*History of free and open-source software*, Wikipedia). Komercijalizacijom softvera pojavljuje se i ilegalna razmjena digitalnih sadržaja. Jedna bi osoba kupila softver, snimila ga na disketu pa dijelila obitelji i prijateljima koji bi ga davali dalje svojim poznanicima. Tako se softver širio. To nije bio neki visoko tehnološki proces, svatko je mogao prekopirati softver jer nije postojala nikakva zaštita. Do usvajanja *Computer Software Copyright Acta* 1980. godine, kada je softver priznat kao intelektualno vlasništvo, nije postojala zakonska regulativa protiv krađe ili reproduciranja softvera (*Computer Software Copyright Act of 1980*).

Počeci softverskog piratstva bili su bezazleni, zaljubljenici u računala okupljali su se na fakultetima i povremeno organizirali zajednička druženja gdje su mogli raspravljati o računalima i svojim idejama. U to doba rijetko tko je znao što je računalo, a kamoli da je pričao o njima, tako da su ti susreti bili vrlo značajni za računalne entuzijaste. Na takvim susretima razmjenjivali su i softvere koje su sami izradili (neke od prvih računalnih igara nastale su suradnjom u kompjuterskim klubovima). Iako su ti entuzijasti uložili veliku količinu novca za kupnju računala, nisu bili toliko imućni da si mogu priuštiti i kupnju softvera. Većina softvera u to doba koštala je više nego čitavo računalo jer su bili osmišljeni za korištenje u velikim kompanijama koje si to mogu priuštiti. Ubrzo su takva okupljanja postala i mjesta razmjene gdje su entuzijasti mogli razmjenjivati softver koji su nabavili u drugim klubovima. Željeli su u potpunosti upoznati mogućnosti koje njihovo osobno računalo ima, a bez softverskog piratstva nikada ne bi mogli eksperimentirati tehnologijom niti pisati vlastite aplikacije. Stoga je postojanje softverskog piratstva bilo vrlo značajno za daljnji razvoj i popularizaciju računala i softvera.



Prvi program kopiran bez dopuštenja nositelja autorskih prava bio je Micro-Soft BASIC za Altair računala. Početkom 1975. godine Model Instrumentation Telemetry Systems (MITS) je započeo s prodajom jednostavnog Altair 8800 računala po cijeni od 397 dolara, što je svima bilo pristupačno. Uz računalo su nudili i Microsoft BASIC za Altair računala po cijeni od 150 dolara, a kupci su bili frustrirani zbog toga što im BASIC kojeg su platili mjesecima nije bio isporučen jer je još bio u fazi izrade i testiranja. Sredinom 1975. godine MITS je krenuo u turneju po SAD-u na kojoj su prezentirali Altair računalo i BASIC. Na jednoj takvoj prezentaciji u Palo Altu, u klubu Homebrew Computer Club, netko je pronašao tiskane kartice s kodom BASICA. Dan Sokol *Nightstalker* je napisao program kojim je mogao kopirati kod na tiskanoj kartici i tako je postao prvi softverski pirat/*cracker*<sup>4</sup> (Rue, 1990). On je prekopirao BASIC na drugu karticu i na idućem sastanku kluba podijelio 50 kopija, uz napomenom da svaki od njih na idući sastanak donese dvije kopije i tako nastavi širenje. Sokol nije smatrao da čini nešto loše jer je ionako većina unaprijed platila softver koji im proizvođač nije isporučio. BASIC se proširio velikom brzinom i po drugim računalnim klubovima prije nego što je uopće bio službeno objavljen. Takvo širenje zabrinulo je softverske kompanije koje su pokušale motivirati ljude da kupe njihov softver. Između ostalih, i Bill Gates je 1976. napisao apel računalnim hobistima da kupe Microsoftov softver BASIC u koji je uloženi velik trud, mjeseci rada i mnogo novaca (Gates, 1976; *Open Letter to Hobbyists*). Takvi apeli nisu u potpunosti urodili plodom, čak su naišli i na negativne reakcije računalnih entuzijasta (Hayes, 1976). Bill Gates ih je optuživao da su kradljivci, na što su mu odgovarali kako bi kupili softver kada cijena ne bi bila visokih 150 dolara te da bi se softver trebao besplatno isporučivati uz novo računalo. Altair BASIC se ubrzano širio jer su ljudi znali kako ga koristiti i dorađivati. Druge kompanije koje su trebale BASIC kupovale su ga od Microsofta pa je BASIC tako postao standard i na drugim računalima (Rue, 1990).

Zbog porasta softverskog piratstva izdavači softvera su odlučili postaviti zaštitu. Uveli su obaveznu registraciju i serijske brojeve pomoću kojih se softver *otključavao*. To je trebalo biti dovoljno da se prekine ilegalno širenje softvera, no ubrzo su se pojavili pojedinci koji su *crackirali* (razbijali) takve zaštite (*Cracker's Map*). U početku su to bile jednostavne kopije već instaliranog softvera koji više nije tražio šifru, no kako

---

<sup>4</sup> Cracker – osoba koja reverzibilnim metodama programiranja isključuje ili zaobilazi zaštitu programa od kopiranja.

je razina zaštite rasla, tako je rastao i interes za uklanjanje novih zaštita. Otprilike je u to doba ukradeni softver dobio ime *warez*, što je izvedenica riječi *softwares*. U žargonu je taj naziv označavao sav softver koji se mogao besplatno nabaviti putem digitalnog podzemlja. Krajem 80-tih godina sve je više ljudi posjedovalo računala, kompjuterski klubovi su objavljivali oglase u novinama i pozivali nove članove da im se pridruže, a nakon toga je zajednica rasla i sve se više razvijala.

Razvojem tehnologije mijenjao se i način distribucije. Razmjena po klubovima ubrzo je prerasla u razmjenu poštom (engl. mail trading) - stavili bi disketu u kovertu i tako razmjenjivali sadržaje s drugim grupama ili pojedincima (Cortner, 2008:8). No diskete su s vremenom postale kompliciran i nedovoljno brz način širenja. Početkom 90-tih godina prošlog stoljeća razmjena se vršila preko Bulletin Board Systema<sup>5</sup> (BBS), udaljenih računala na koja se mogao bilo tko spojiti koristeći modem i telefonsku liniju. Nakon spajanja, korisnik je imao pristup oglasnoj ploči, dopisivanju, igrama i raznim datotekama pohranjenim na udaljenom računalu, pa su tako kompjuterski klubovi postali potpuno digitalni, a članovi su se mogli družiti i raspravljati iz svojih domova. S vremenom su i broj BBS-ova i razmjena softvera počeli drastično rasti, a pojavile su se i prve piratske grupe. Grupe su se međusobno natjecale tko će prije objaviti neki program za svoju BBS zajednicu. Članovi BBS-ova postajali su ljudi i iz drugih zemalja, čak i sa drugih kontinenata, svi koji su željeli imati pristup najnovijim programima i igricama. Budući da su takvi BBS-ovi objavljivali gotovo sve što je od softvera napravljeno, softverska industrija je odlučila tomu stati na kraj. No, s obzirom da nisu bili opremljeni računalima niti je postojala kompjuterska forenzika, policija nije mogla baš ništa poduzeti. Kako bi ukazale na nelegalnost takve razmjene softvera (*Don't Copy That Floppy*), velike kompanije su počele razvijati brojne udruge za zaštitu digitalnih intelektualnih prava (Software Publisher's Association (SPA), Business Software Alliance (BSA) i dr.). Te su udruge nudile velike nagrade onima koji bi pomogli pri uhićenju softverskih pirata, no malo se toga moglo napraviti protiv epidemije piratstva. Samo je u SAD-u 1994. godine bilo više od 10 000 BBS-ova, od kojih su mnogi nelegalno držali komercijalne sadržaje. Vlasti su podignule optužnice protiv samo nekoliko vlasnika BBS-ova zbog kršenja intelektualnih prava i zatvorili ih, no oni su ubrzo opet počeli s radom (Rickard, 1993). Uhićenja su bila bazirana na dojavama pojedinaca, a uhićenici su često bili maloljetnici bez ikakvih prihoda. Sudski postupci

---

<sup>5</sup> Bulletin Board System - hrv. elektronska oglasna ploča.

protiv softverskih pirata su rijetki. Vrlo su skupi jer zahtijevaju odvjetnike koji su upućeni u kršenje digitalnih intelektualnih prava, kao i pozivanje računalnih stručnjaka kao svjedoka. Kako su softverski pirati znali da se nemaju čega bojati, ponašali su se prilično slobodno i bez imalo straha uz svoja izdanja ostavljali kućne brojeve telefona i adrese kako bi ih zainteresirani mogli kontaktirati.

Iako je internet neko vrijeme postojao paralelno s BBS-ovima, tek se 1992. godine, širom uporabom ISDN<sup>6</sup> priključaka, počeo aktivnije koristiti od strane piratske zajednice. Internet je nudio mnogo veće brzine i paralelni pristup većem broju ljudi nego što je to na BBS-u tehnološki bilo moguće. Na internetu su se formirale prve piratske virtualne zajednice, pirati iz svih zemalja su se udružili nakon što su prestali biti ograničeni skupim međunarodnim telefonskim pozivima koji su bili potrebni za spajanje na BBS-ove u drugim državama. Začeci su bili *sobe za čavrljanje*<sup>7</sup> gdje su korisnici međusobno razmjenjivali datoteke, u početku javno, a kasnije u privatnim odjeljcima. Grupe od 5-10 članova odjednom su narasle na stotinu. Piratske zajednice rasle su usporedno s razvojem tehnologije, a sada su postale svjetskim pokretima. Sama warez zajednica kao organizirana zajednica pojavila se u ljeto 1995. godine. Do tada nije postojao *besplatni warez*, već su se datoteke razmjenjivale po principu *jedna za drugu*. Prva organizirana skupina posvećena konceptu besplatnog wareza bila je grupa SHiZZa. Članovi grupe su posjećivali warez sobe za čavrljanje i pozivali članove da im se pridruže. Pokret se kasnije razvio u Free Warez Alliance (FWA) koji su otvarali sobe pod nazivom *freewarez*. Ostali korisnici slijedili su taj primjer nakon čega je došlo do otvaranja brojnih drugih soba za besplatnu razmjenu datoteka (Soroudi, 2003). Prve međunarodne istrage protiv warez grupa pokrenute su 1996. godine, konkretno protiv grupa Razor 1911, Drink or Die, Inner Circle, Class, Pirates with Attitudes, čiji su članovi bili uhićeni i osuđeni 2001. godine (*Operation Buccaneer*, Wikipedia). Između 1997. i 2000. godine pojavilo se na tisuće manjih warez grupa koje su se htjele probiti na warez sceni, no većina ih se brzo ugasila. Takve kratkoročne grupe pogrdno se nazivaju *3 month summer crew* ili *2 dollar Warez group* (Soroudi, 2003).

---

<sup>6</sup> ISDN - oznaka za digitalnu telefonsku tehnologiju, od engl. Integrated Services Digital Network.

<sup>7</sup> Sobe za čavrljanje (engl. ChatRooms) - virtualna mjesta za raspravu na internetu na kojima je omogućeno dopisivanje s drugim korisnicima u stvarnom vremenu. Koriste se nadimci, a poruke se odmah pojavljuju na ekranu i svi sudionici ih mogu vidjeti i odgovarati na njih. Grupe ili sobe za razgovor obično imaju nazive prema temi. U raspravi može sudjelovati više korisnika, a mogući su i privatni razgovori. Razgovor ima svoj jezik, pravila ponašanja i kulturu (*NetAkademija*).

U početku je warez služio za omogućavanje dostupnosti sadržaja, no pojavom sve većeg broja warez izdavačkih grupa svrha više nije bila pomaganje drugima, već se svelo na međusobno natjecanje i borbu za slavu. Bilo je važno samo to tko će prije razbiti zaštitu i objaviti neki sadržaj, bez obzira hoće li ga itko uopće koristiti. Nije više bilo bitno što se objavljuje i hoće li se to koristiti, najvažnija je postala pobjeda, tj. brzina objave nekog novog sadržaja. Povećanjem brzine pristupa i većim kapacitetima, internet je u potpunosti istisnuo korištenje BBS-ova. Pojavom CD-ROM<sup>8</sup>-ova, softverske su kompanije počele natrpavati svoj softver kako bi bio što veći i teži za distribuciju preko tada vrlo sporih internet veza. No to je samo stvorilo nove izazove za warez zajednicu, npr. kako softver od 600 MB<sup>9</sup> (izbacivanjem nepotrebnih sadržaja, takozvanim *ripanjem*<sup>10</sup>) smanjiti na 60 MB i time olakšati distribuciju. Također, razvojem tehnologija kopiranja, kompresije i povećanjem brzina prijenosa podataka otvorila su se vrata razmjeni ne samo programa, nego i glazbe, filmova, knjiga i časopisa.

Sredinom 1999. godine pojavio se program Napster koji je služio jednostavnoj online razmjeni datoteka, čime je distribucija warez sadržaja postala masovna. Doslovce su milijuni ljudi razmjenjivali datoteke. No Napster je imao i svoju slabu točku. Naime, koristio je centralni poslužitelj preko kojeg se čitava distribucija odvijala, zbog čega je bilo jednostavno sudski ga zabraniti. Nakon tužbe Recording Industry Association of America (RIAA) 2001. godine, Napsteru je zabranjen rad (*Napster*, Wikipedia). Poučeni tim iskustvom i pazeći da se ne ponovi ista greška, osmišljena je nova peer-to-peer (*Peer to peer*, Wikipedia) mreža koju je gotovo nemoguće isključiti. Umjesto jednog centralnog poslužitelja na kojeg se svi spajaju, postale su dostupne na tisuće poslužitelja. Svako računalo koje se spoji u peer-to-peer mrežu je svojevrsan poslužitelj, korisnici se međusobno izravno spajaju na računala drugih korisnika i preuzimaju ono što se nalazi na njima. Peer-to-peer mreža je dostupna svima koji se koriste internetom preko popularnih peer-to-peer programa kao što su Emule, LimeWire, Kazaa, BitTorrent, i dr. Dovoljno je samo upisati traženi pojam i s liste odabrati sadržaj za preuzimanje. Kako takvo korištenje ne iziskuje gotovo nikakvo

---

<sup>8</sup> CD-ROM (Compact Disc Read-only memory) - kompaktni disk je optički medij, prvotno korišten kao medij za glazbu, kasnije se razvio u medij za spremanje podataka na računalu.

<sup>9</sup> Megabajt (kratica MB) - mjerna jedinica za količinu podataka u računarstvu. Iznosi 1024 kilobajta, odnosno milijun bajta.

<sup>10</sup> Ripanje, od engleskog *to rip* - odrezati, obrezati. U početku je označavalo izbacivanje nepotrebnih sadržaja s CD-a, s vremenom je postao izraz za kopiranje sadržaja s optičkog medija u neki drugi digitalni format.

predznanje korisnika, sve više i više ljudi se priključilo lavini koju je postalo nemoguće zaustaviti. Konačno, tisuće, možda i milijuni kopija prvotno izdanih warez datoteka šire se u javnost putem peer-to-peer mreža, jer se jednom preuzeta datoteka ili njezin dio automatski dijeli sa svima ostalima. Čak i ako se prvotni izvor ukloni, datoteku je svejedno moguće preuzeti sa svih ostalih računala koja su sudjelovala u razmjeni datoteke.

The Pirate Bay (TPB) je švedska web stranica sa BitTorrent<sup>11</sup> poveznicama za razmjenu datoteka, pokrenuta krajem 2001. godine od strane švedske organizacije koja se bori protiv autorskih prava Piratbyrå (engl. the piracy bureau) (*The Pirate Bay*, Wikipedia). Bilo je nekoliko pokušaja gašenja The Pirate Bay stranice, no ona je ubrzo opet proradila, a interes za nju se nakon takvih akcija samo povećavao. 2007. godine imali su milijun aktivnih korisnika, a samo nekoliko dana nakon racije taj broj se povećao na 2,7 milijuna (Khan, 2008). Danas ima oko 6 milijuna registriranih korisnika (The Pirate Bay) i nalazi se na 75. mjestu najposjećenijih web stranica na internetu (Alexa). Kako udruge za zaštitu intelektualnih prava nisu uspjele zabraniti rad The Pirate Bay stranice, u nekim je zemljama zatražena pomoć suda, kako bi svim pružateljima internet usluga izdali zabranu pristupa toj stranici zbog kršenja autorskih prava. Takvu blokadu u ovom trenutku provode Velika Britanija, Belgija, Danska, Finska, Njemačka, Italija, Indija i Nizozemska. Cenzura se pokazala kratkoročno uspješnom; u Velikoj Britaniji je nakon blokade pristupa stranici razmjena datoteka pala za 11%, no nakon nekoliko tjedana promet se vratio na razinu na kojoj je bio prije blokade (Lee, 2012).

---

<sup>11</sup> BitTorrent je peer-to-peer protokol za distribuiranu razmjenu datoteka, omogućava distribuciju velike količine podataka bez prisustva originalnog izvora. Kada se podaci distribuiraju pomoću BitTorrent protokola, svaki klijent pruža dio datoteke novom klijentu, smanjujući tako cijenu i opterećenje jedinstvenog izvora i kao i ovisnost o jednom izvoru (Koštić, 2008).

## Faze distribuiranja wareza

Razmjena warez sadržaja na internetu može se generalizirati kao piramidalna struktura. Na vrhu se nalazi takozvana *warez scena* - oni nabavljaju, uklanjaju zaštitu, pakiraju, pripremaju i distribuiraju digitalne sadržaje bez dozvole nositelja intelektualnih prava. Na nižoj razini su *kolekcionari* koji prikupljaju warez sadržaje i dijele ih na različitim forumima, diskusijskim grupama i drugim mjestima na internetu. Kao posebna skupinu na ovoj se razini nalaze i *abandonware entuzijasti* koji prikupljaju i distribuiraju softver koji se više ne prodaje, oni se smatraju arhivistima i bave se očuvanjem softvera koji bi inače bio izgubljen (Goldman, 2005:2). Na dnu piramide su osobe koje preuzimaju i koriste warez sadržaje za osobne potrebe, ne bave se razmjenom nego preuzimaju ono što misle koristiti. Najčešće žele besplatno pristupiti najnovijim sadržajima, a ne osjećaju nikakvu pripadnost zajednici niti potrebu uzvraćanja usluge. U daljnjem tekstu opisat ću svaku od ovih skupina, njihovu hijerarhijsku strukturu i funkcioniranje, kao i faze distribucije warez sadržaja. Rekonstrukcija hijerarhije warez zajednice napravljena je na temelju informacija iz *The Warez Scene Hierarchy*; Craig (2005) *Software Piracy Exposed*; AboutTheScene (2007) *The Scene Exposed*; theSCENE Magazine; Enigmax (2007) *Top Pirate Reveals Warez Scene Secrets*, *Attracts MPAA Lawyer's Attention*; Wikipedije i drugih internetskih izvora.

Warez scena (engl. the warez scene) je strogo hijerarhijski podijeljena i ima čvrstu organizacijsku strukturu; na svakoj razini je određeno tko što radi, a postoje i prihvaćena pravila rada, standardi i sankcije u slučaju kršenja tih pravila. Način funkcioniranja nije se mnogo promijenio u posljednjih 30 godina usprkos velikom razvoju informatičke industrije i tehnologije. Standardi prihvaćeni 80-tih godina prošlog stoljeća su uz neke manje promjene zadržani sve do danas. Grupe se međusobno natječu za slavu, a cilj im je biti prvi koji će nešto objaviti. No kada je u pitanju održavanje infrastrukture na kojoj se sve odvija (nabava poslužitelja i opreme, troškovi održavanja i sl.), grupe međusobno surađuju. Katkada međusobno razmjenjuju crackere i dobavljače, isto kao što kompanije razmjenjuju inženjere ili ekonomiste. Samo je jedan cracker znao probiti *Starforce* zaštitu video igara, a s obzirom da je radio za grupe Core i TMG koje se inače ne bave izdavanjem igara, grupe Immersion i Razor1911 mijenjale su svoje članove i pristup poslužiteljima u zamjenu za usluge crackera koji može probiti tu zaštitu (PC, 2007).

## 1. Warez scena - izdavačke grupe

### 1. *Izdavačke grupe (engl. release groups)*

Na vrhu warez hijerarhije nalaze se izdavačke grupe. Njihova uloga je pribavljanje softvera, glazbe i filmova, uklanjanje zaštite od kopiranja ako ona postoji te pripremanje tih sadržaja za što jednostavniju daljnju distribuciju. Postoje na stotine takvih grupa, ali na samom vrhu su njih dvadesetak koje su se profilirale za izdavanje određenih sadržaja. Te vodeće grupe objavljuju najtraženije sadržaje (npr. Microsoftov i Adobeov softver ili hit filmove) i imaju čvrsto izgrađenu mrežu ljudi koji im pribavljaju te sadržaje. Članovi zajednice, ali i krajnji korisnici warez sadržaja takve grupe prepoznaju i vjeruju da će uvijek imati najbolja izdanja (npr. AXXO za filmove, ili grupe Deviance i Skidrow za igre) (Craig, 2005:108; *List of warez groups*, Wikipedia; Sharky, 2007).

#### 1.1. *Dobavljači - (engl. the suppliers)*

Dobavljači su jedna od najvažnijih i najcjenjenijih karika. Oni pribavljaju razne sadržaje, posebice one koji još nisu izdani niti su službeno predstavljeni te koji se još nisu pojavili na policama prodavaonica, takozvana pred-izdanja (engl. pre-release) (Gehring, 2004:47). Takva izdanja moraju biti finalne verzije softvera, filma ili glazbenog albuma. Grupe moraju imati vezu s pravim ljudima na pravim mjestima pa su dobavljači često zaposlenici izdavačkih kompanija<sup>12</sup>. Kopiranje na ovoj razini može biti vrlo riskantno jer se zna tko ima pristup tim datotekama i postoji evidencija o serijskim brojevima koji su podijeljeni zaposlenicima (Craig, 2005:38). Jedan od takvih dobavljača bio je Michael Lewis koji je stažirao u Electronic Arts<sup>13</sup>-u. Lewis je bio član warez grupe Paradigm, koja je uz njegovu pomoć objavljivala igre Electronic Arts-a na warez sceni nekoliko mjeseci prije njihova službenog predstavljanja. Vrlo kvalitetan izvor su i zaposlenici u tvornici za snimanje/pakiranje DVD-ova koji sadržaje moraju dobiti ranije kako bi ih stigli otisnuti, zapakirati u kutije i dalje distribuirati. Oni mogu jednostavno i bez prevelikog rizika proslijediti takve sadržaje warez grupi jer mnogo radnika ima pristup pa je teško otkriti tko je izradio kopiju. No, ako softver nije široko distribuiran, ili nema *krvice* koja bi ga nabavila prije izdavanja, koriste se druge metode.

---

<sup>12</sup> Npr. kompanije svojim zaposlenicima daju besplatan pristup softveru prije nego on bude izdan kako bi ga mogli dodatno testirati i naučiti koristiti radi kasnijeg pružanja podrške korisnicima i sl.

<sup>13</sup> Electronic Arts je proizvođač i izdavač računalnih igara.

Dobavljači pretražuju FTP<sup>14</sup> poslužitelje<sup>15</sup> izdavačkih kompanija i krađu te sadržaje. Ako niti to ne uspije, koriste zaposlenike u trgovinama koji mogu otvoriti kutiju, fizički prekopirati softver i proslijediti ga warez grupi. Često se koristi i socijalni inženjering - izrađuju lažne web stranice izmišljenog računalnog časopisa i predstavljaju se kao novinari koji traže finalnu kopiju softvera radi izrade recenzije ili kao predstavnici ozbiljne kompanije zainteresirane za kupnju njihova softvera pa traže probnu kopiju proizvoda koji je potpuno funkcionalan određen broj dana. Za neka softverska izdanja kojima se ne može jednostavno probiti zaštita koristi se metoda kupnje preko interneta lažnom kreditnom karticom; primljeni registracijski kod se kasnije distribuirati i pomoću njega se softver aktivira. Ako sve to zakaže, raširena je i praksa legalne kupnje softvera u prodavaonici. Dobavljačima nije problem platiti softver ukoliko budu prvi koji će ga objaviti.

Filmovi i glazba pribavljaju se na slične načine. Finalne verzije filmova (engl. screener<sup>16</sup>) se prije službene objave šalju marketinškim agencijama radi izrade reklama, a i kritičarima, žirijima i novinarima radi recenzija pa i te kopije vrlo često završe na warez sceni (Becker, 2003; Tremaine, 2010). Velik dio najiščekivanijih hit filmova pojavljuje se na warez sceni u zadnjim tjednima kalendarske godine, u vrijeme kada se većina filmova šalje na ocjenjivanje žiriju za Oscare, odnosno svim članovima Academy of Motion Picture Arts and Sciences. S obzirom da ih je oko 5 700, jako je teško otkriti tko je film prosljedio dalje (Enigmax, 2013). Ukoliko nisu dostupni u izvornom obliku, koriste se takozvani *CamRip*-ovi gdje dobavljač film snima kamerom u kinu, no takvi filmovi su izuzetno loše kvalitete (loša slika i zvuk). Nakon nekoliko tjedana od početka prikazivanja u kinima pojavljuju se i *Telesync* izdanja, nešto kvalitetnije snimke kamerom. Te snimke rade se tako da se dogovori posebna projekcija u praznom kinu, kamera je postavljena na stativ, a zvuk se snima iz utora za slušalice postavljenima na sjedalima. Prva kvalitetna verzija filmova bez vodenog žiga i s kvalitetnim zvukom pojavljuje se tek nakon nekoliko mjeseci, kopiranjem sa DVD-ova koje dobavljači nabavljaju u tiskarama DVD-ova ili kada se pojave u prodavaonicama (takozvana DVDrip ili BRrip izdanja).

---

<sup>14</sup> FTP - Prijenos datoteka na daljinu (engl. File Transfer Protocol, odnosno FTP) je protokol koji omogućuje učinkovit prijenos velikih količina podataka u obliku tekstova, slika, programa, zvučnih zapisa i sl. između udaljenih računala (Čerić et al., 2004).

<sup>15</sup> Kompanije ih koriste kako bi distribuirale softver na udaljene lokacije ili za internu uporabu.

<sup>16</sup> Na takvim filmovima može se vidjeti vodeni žig s upozorenjem, npr. "For your consideration only", ili naziv studija koji je film izdao.



Postoje i teorije da neki programi, filmovi ili epizode serija budu namjerno *pušteni* na warez scenu od strane samih izdavača, na taj način sami sebi omogućuju besplatnu reklamu. To je takozvani virusni marketing<sup>17</sup> - što više ljudi preuzima, dijeli i koristi njihov softver ili gleda određenu seriju, i legalna potražnja će biti veća jer na taj način stvaraju potrebu i povećavaju interes. Smatraju da ako netko kod kuće koristi nelegalan softver, željet će ga koristiti i na poslu, a tamo će morati imati legalnu kopiju. Tako da u slučaju da netko preuzme prvu epizodu neke serije koja još nije prikazana na televiziji, najvjerojatnije je da će željeti gledati i i sve iduće epizode. Jedan od poznatijih primjera je curenje prvih 36 minuta filma *Harry Potter i darovi smrti - 1. dio* tjedan dana prije filmske premijere. Warner Bros je demantirao povezanost. U izjavi za medije objavili su da istražuju slučaj, no to curenje im je bila odlična reklama za privlačenje publike u kina (Hart, 2010). Slično je i sa tv-serijama; prva epizoda nove sezone serije *Dr. Who* pojavila se na internetu nekoliko tjedana prije tv premijere i izazvala veliki interes javnosti (Delahunty, 2005).

Osnovna motivacija dobavljača je biti prvi koji će neki sadržaj pribaviti, to je utrka protiv konkurencije. Rade to zbog uzbuđenja, no ima i drugih poticajnih faktora, npr. nisu zadovoljni kompanijom za koju rade i na taj način joj se osvećuju, smatraju da je taj sadržaj precijenjen, ili jednostavno zato što to mogu. Imaju i druge beneficije jer dobavljači zauzvrat dobivaju besplatan pristup neobjavljenim sadržajima koje su pribavili drugi takvi dobavljači. Dobavljači riskiraju otkaz, moguća uhićenja i osude na velike kazne, no većina ih ne smatra da čine nešto protuzakonito. Mnogi smatraju da je ono što rade nemoralno, ali ne i nelegalno. Oni to više doživljavaju kao igru, biti prvi koji će nešto nabaviti, biti ispred drugih dobavljača i warez grupa, a ako u tome ne uspiju, doživljavaju to kao osobni poraz (Gehring, 2004:34, 60). Grupama je jako važno da njihovi dobavljači budu zadovoljni, i trude se zadržati ih, hvale ih i poštuju kao važne članove svoje grupe jer bez njih ne bi mogli funkcionirati. Neki imaju i sustav nagrada za najbolje dobavljače u mjesecu, npr. grupa *Pirates With Attitude (PWA)* je nagrađivala najbolje dobavljače hardverom ili računalima koje su njihovi suradnici iz Intela krali na poslu i donirali grupi PWA (Goldman, Gladstone, 2003). Nerijetko dobavljači dobivaju i financijske poticaje za svoj rad, komercijalni pirati financiraju

---

<sup>17</sup> Virusni marketing (engl. viral marketing) podrazumijeva sve marketinške aktivnosti u cilju stvaranja poruke koja se prenosi od osobe do osobe pomoću različitih medija: e-poštom, društvenim medijima, SMS-om, MMS-om i sl. (Kim i Lowrey, 2011.). Temelji se na činjenici kako potrošači nemarketinške izvore informacija (prijatelje i poznanike) smatraju relevantnijima od marketinških izvora (primjer su oglasi poduzeća) (Škare, 2011).

izdavačke grupe kako bi prije ostalih (prije javne objave na internetu) dobili neko izdanje i tako ga prodavali prije konkurencije (u Kini je vrlo raširena prodaja ilegalnih kopija filmova i softvera).

Kada dobavljači nabave traženi softver, kopiraju ga i pohranjuju ga na FTP poslužitelj, na takozvana odlagališta (engl. dumpsites) svoje warez grupe ili ga dostavljaju u fizičkom obliku na CD-u, ovisno o tome što je brže. Tu njihov posao završava. Takav softver ima ugrađenu zaštitu protiv kopiranja ili proces aktivacije i nije upotrebljiv za daljnju uporabu sve dok se ta zaštita ne ukloni. To podrazumijeva imati na raspolaganju osobu (crackera) koji je sposoban brzo razbiti zaštitu i omogućiti neometano korištenje i punu funkcionalnost tog softvera.

### **1.2.        *Softverski crackeri (engl. crackers)***

Većina programa i igara imaju neku vrstu zaštite od kopiranja, aktivacijski proces koji zahtjeva upisivanje jedinstvenog serijskog broja i provjeru preko interneta, provjeru je li u računalu umetnut originalni DVD/USB stick. Glazbeni CD-ovi i filmski DVD-ovi također imaju zaštitu koja onemogućava kopiranje na druge medije (engl. copy protection). Crackeri analiziraju i modificiraju programski kod najnovijih izdanja softvera i igara kako bi isključili ili zaobišli tehnološku zaštitu protiv kopiranja. Velik im je izazov onemogućiti neku zaštitu, tj. ukloniti sve dijelove zaštite jer nekada proizvođači postavljaju dodatne skrivene zaštitite kako bi zavarali crackere (Enigmax, 2012.). Softverske kompanije ulažu velik trud i velika financijska sredstva u zaštitu svojih produkata, ali i za crackerske grupe rade ljudi koji su stručnjaci na tom području i koji dobro poznaju programske jezike pa se to pretvara u natjecanje između softverskih kompanija i crackerskih grupa. To je sukob između dva programera, od kojih jedan može biti dobro plaćen, vrhunski stručnjak, kriptograf koji je u timu nekoliko mjeseci razvijao zaštitu, dok je s druge strane cracker koji u svoje slobodno vrijeme razbija tu zaštitu. Katkad je potreban sat, tjedan, mjesec ili više, ali na kraju zaštita bude zaobidena. Uglavnom, što je zaštita jača to je izazov veći, čak nije niti bitno radi li se o traženom softveru ili o programu kojega gotovo nitko neće koristiti. Njima je izazov i osnovna motivacija poraziti zaštitu koja je stvorena baš kako bi njih zaustavila, a uz to je važno biti brži od konkurentskih crackera (Wallace, 2000). Crackiranje se doživljava vrlo ozbiljno i jako je cijenjeno unutar warez zajednice (Craig, 2005:63).

Jedan od zanimljivijih primjera je crackiranje zaštite na programu Cubase SX 3.1. Naime, program je kao zaštitu koristio USB dongle<sup>18</sup>, hardverski dodatak sa kriptoprocetorom koji je trebalo priključiti na računalo kako bi se program mogao pokrenuti. Razbijanje te zaštite trajalo je više od 1 500 sati, uspješan crack napravila je grupa H2O u obliku emulatora<sup>19</sup> i pojavio se tek 9 mjeseci nakon objave programa. Uz objavu svog emulatora napravili su i glazbeni video kojim objavljuju svoje dostignuće i slave svoju pobjedu nad tako uspješnim sistemom zaštite (H2O SYNCROSOFT TEASER).

Crackeri detaljno analiziraju softverski kod. Prilikom te analize katkada nailaze i na greške u softveru na koje u svojim objavama ukazuju autoru softvera kako bi te greške ispravio, a postoje i slučajevi gdje su softverske kompanije koristile crack za svoja legalna izdanja. Takav je slučaj bio s igrom Max Payne 2 - distribuirana je putem Steam servisa i sadržavala je crack warez grupe Myth čime je omogućeno igranje igre bez originalnog CD-a (Burgess, 2010).

Crackere je jako teško uloviti i provesti sankcije jer komuniciraju samo s najužim krugom članova svoje grupe. Dvadesetogodišnji Sabuj Pattanayek uhićen je s warez grupom Drink or die 2001. godine u FBI-evoj međunarodnoj akciji *Operation Buccaneer* te je osuđen na 41 mjesec zatvora (McNultey, 2002). Pattanayek je iduće godine napisao rad *Toughening Software Protections* o slabostima softverske zaštite i samom procesu i motivaciji za kreiranja softvera (Pattanayek, 2002). Unatoč osudi njegova karijera nije bila uništena pa je nastavio studij, a danas radi kao sistem administrator na Vanderbilt Universityju u Tennesseeju. Kompanije koje izrađuju zaštitne mehanizme za softver vrlo rado vrbuju crakere u svoje redove jer su se dokazali kao vrhunski stručnjaci koji imaju uvid u slabosti softverske zaštite, kao i ideje kako je poboljšati.

---

<sup>18</sup> USB dongle – uređaj koji se spaja na računalo putem USB priključka, a služi kao zaštita od kopiranja, odnosno korištenja softvera na više računala istodobno. Softver šalje upit, uređaj ga dekriptira i šalje odgovor, dozvolu za pokretanje programa.

<sup>19</sup> Emulator – računalni program koji oponaša (glumi) funkcije i ponašanje nekog softvera ili hardvera.

### **1.3.        *Izdavanje (engl. release)***

Nakon što je zaštita uklonjena, izdanja se pripremaju za distribuciju. Postoje određeni standardi i pravila distribucije warez sadržaja. Takvi standardi se dogovaraju i utvrđuju među većim warez grupama i jednom kada budu usvojena, prihvaćaju se kao međunarodni standard za distribuciju određene vrste warez sadržaja. Mnoge grupe imaju koordinate izdanja koji brinu o tome da izdanje zadovoljava sve uvjete i pravila kako bi bilo prihvaćeno na različitim stranicama za objavu warez sadržaja (Craig, 2005:95).

#### **1.3.1 *Provjera duplikata (engl. dupe checking)***

Koordinator izdanja (engl. relese coordinator) prije objave mora provjeriti je li neka druga grupa već objavila tu verziju softvera. Warez scena dopušta postojanje samo jedne verzije izdanja, bilo da se radi o programu, računalnoj igri ili generatoru ključeva. Sva ostala izdanja koja se pojave nakon prvoga se *nukaju*<sup>20</sup> i proglašavaju duplikatom (engl. dupe). Provjera se vrši pretragom lokalnog topsite<sup>21</sup> poslužitelja i PreDB baze u kojoj se nalaze arhivirane informacije o svim do tada objavljenim izdanjima warez scene. Neke baze sadrže popis objava od 1980. godine do danas, što uključuje više od 2,6 milijuna warez izdanja (Enigmax, 2007). Ako u bazi već postoji informacija o objavi te verzije softvera od strane neke druge grupe, sav trud dobavljača i crackera bio je uzaludan jer svoje izdanje više ne smiju objaviti.

#### **1.3.2 *Pakiranje/izdavanje (engl. packer/releaser)***

Prilikom pakiranja softvera treba poštovati pravila o maksimalnoj veličini dijelova distribucije i formatu u kojem će biti pohranjeni. Također postoje i pravila pri imenovanju datoteka, poput *Naziv.proizvoda.Vrsta.originalnog.medija.Kodiranje-Naziv.grupe* pa takvo imenovanje sadrži naziv softvera i naziv grupe koja ga je objavila. Ako neka grupa ne poštuje pravila imenovanja, njihova izdanja se označuju kao nevaljana i uklanjaju sa poslužitelja u postupku zvanom *nuke*.

---

<sup>20</sup> Nukanje - od engl. nuke, što je oznaka za loše izdanje koje treba ukloniti.

<sup>21</sup> Topsite - engleski termin koji se koristi unutar warez scene, izraz označava ilegalne, tajne i vrlo brze FTP poslužitelje koje koriste izdavačke i distributerske grupe za arhiviranje warez sadržaja na najvišoj razini.

Uz svako izdanje prilaže se .nfo<sup>22</sup> datoteka sa opisom izdanja, osnovnim informacijama o zaštiti protiv kopiranja koja je uklonjena, vrsti zaobilaženja zaštite (serijski broj, crack, zakrpa i dr.), detaljne upute za instalaciju i informacije o warez grupi. Objavljaju i novosti grupe, pozdrave i pokude drugim grupama, a manje grupe koje se još nisu afirmirale često objavljuju oglase za vrbovanje novih članova. U .nfo fileovima grupe izražavaju svoj ponos izdanjem, ponekad prilažu i crtež ili logo grupe u ASCII<sup>23</sup> kodu (što se zadržalo još iz doba BBS-ova kada je takav način crtanja u ASCII kodu bio popularan). Takve .nfo datoteke služe kao neka vrsta oglasne ploče svake pojedine grupe. Najčešće u takvoj datoteci stoji i napomena korisnicima da podrže autora i kupe softver. Primjer jedne takve poruke: "ALWAYS REMEMBER: WE DO THIS JUST FOR FUN! AND WE ARE AGAINST COMMERCIALISATION! IN FACT WE BUY ALL OUR OWN GAMES, AS WE LOVE GAMES, AND WE ARE NOT JOKING! IF YOU LIKE THIS GAME, BUY IT, WE DID!" U prijevodu: "Zapamtite: mi ovo radimo samo zbog zabave! Protivimo se komercijalizaciji (wareza)! Kupili smo sve naše igre, jer ih volimo, i ne šalimo se! Ako ti se sviđa ova igra, kupi je, mi jesmo!" (Myth (30.07.2000) i Deviance (04.08. 2000)).

Uz to se prilaže i file\_id.diz datoteka u kojoj se nalazi naziv produkta/verzija izdanja i redni broj datoteke ukoliko je izdanje podijeljeno na više dijelova (npr. 2/5). Za kompresiju<sup>24</sup> se koristi ZIP ili RAR format, određena je i maksimalna veličina pojedine datoteke (softver se dijeli na komade od 5 MB, filmovi na CD-ove (750 MB) i slično). Naziv datoteke smije biti maksimalno 8 znakova i mora sadržavati redni broj datoteke. Direktorij u koji se pohranjuje izdanje mora biti nazvan tako da sadrži naziv proizvođača, naziv izdanja, verziju, operativni sustav i grupu koja ga je izdala (na primjer IBM.SPSS.Statistics.v21.x64 Multilingual-EQUiNOX). Ako se objavljuje nešto što je ista ili neka druga grupa već objavila, na kraj naziva direktorija dodaje se napomena s opisom novog izdanja (npr. *working*<sup>25</sup> ako je u originalnom izdanju bilo

---

<sup>22</sup> .nfo datoteka - kratica za info ili informaciju je troslovni datotečni nastavak koji predstavlja tekstualne datoteke koje koriste ASCII kod, a daju informacije o ostalim pripadajućim datotekama.

<sup>23</sup> ASCII - (engl. American Standard Code for Information Interchange, hrv. Američki standardni znakovnik za razmjenu informacija) je način kodiranja znakova temeljen na engleskoj abecedi. ASCII-kodovima predstavlja se tekst u računalima, komunikacijskoj opremi i drugim napravama koje obrađuju tekst pisan engleskim jezikom (Kiš. 2000:46).

<sup>24</sup> Kompresija - velike datoteke se komprimiraju (sažimaju) kako bi zauzimale manje mjesta radi lakše distribucije, komprimirana arhiva može sadržavati više manjih datoteka. Uobičajeni format komprimiranih datoteka su RAR, ZIP, TAR, ARJ, LZH, 7z.

<sup>25</sup> Working – hrv. radi, funkcionira

nekih grešaka), ili ako je prvotno izdanje iz nekog razloga *nukano*<sup>26</sup>, može se ponovo objaviti s ispravkom tog problema, ali uz napomenu *repack*<sup>27</sup>. Javnom objavom warez izdanja posao izdavačkih grupa završava, njihova izdanja preuzimaju prenositelji (engl. courieri) koji ih šire dalje (Craig, 2005:104). Informacija o svakoj javnoj objavi izdanja automatski se bilježi i prenosi na IRC<sup>28</sup> kanal topsitea na kojem je warez sadržaj objavljen. Preko njega i na PRE web stranice koje stvaraju bazu svih izdanja, osnovnih informacija iz .nfo datoteke i točnog vremena objave, baza se obnavlja u realnom vremenu i u svakom trenutku se može provjeriti što je novo objavljeno, ili što je u međuvremenu uklonjeno (*nuke*). Jedna od takvih tražilica je PreDB.me (<http://predb.me>) (FileShareFreak, 2009). Hrvatska warez zajednica koristi bazu WarezHR.PRE (<http://pre.warezhr.org>).

### ***1.4 Distribucija***

Program je unutar grupe i u tajnosti nabavljen, crackiran, zapakiran i pripremljen za distribuciju. Nakon javne objave izdanja na poslužitelju nema više povratka, u tom trenutku bez obzira na ilegalnost takve distribucije ona postaje dio općeg dobra. Warez softver se širi velikom brzinom, prvo preko warez top poslužitelja, zatim preko niže rangiranih poslužitelja, web stranica, programa za razmjenu datoteka, FTP ili komercijalnih poslužitelja. Interesi vlasnika warez stranica su različiti; nekima je bitna razmjena, broj članova, pozicija na top listi najposjećenijih, a nekima je važan broj prikazanih reklama na njihovim stranicama. No svima je cilj privući i zadržati što veći broj korisnika na svojoj stranici kako bi zajednica živjela dalje.

#### ***1.4.1 Topsites***

Topsites su veliki FTP poslužitelji na kojima se warez scena razvija i objavljuje svoja izdanja. Ti su poslužitelji legalni utoliko što njihovi administratori znaju za aktivnosti koje se odvijaju na njima. Većinom se nalaze u Europi, koriste zadnju tehnologiju hardvera i velike brzine prijenosa podataka. Pokreću se na Unix<sup>29</sup> platformi i imaju velike količine podatkovnog prostora. Vrlo se često nalaze na fakultetima ili kod

---

<sup>26</sup> hrv. odbačeno

<sup>27</sup> hrv. repakirano

<sup>28</sup> IRC (engl. Internet Relay Chat) je usluga komunikacije u stvarnom vremenu - klijenti se spajaju na poslužitelj koji proslijeđuje informacije među njima, a ujedno komunicira s ostatkom mreže IRC poslužitelja. Tako IRC omogućuje razmjenu poruka u stvarnom vremenu za više korisnika istodobno.

<sup>29</sup> Unix je višezadačni i višekorisnički operativni sustav, nastao 70-tih godina 20. stoljeća. Moguće ga je pokrenuti na različitim računalnim platformama i na njegovim su temeljima nastale različite izvedenice operativnih sustava poput Mac OS X, SCO, Solaris, BSD, GNU/Linux.

davatelja internetskih usluga zbog velikih brzina pristupa. Sigurnosne mjere su visoke, pristup se odvija preko nekoliko drugih proxy<sup>30</sup> poslužitelja koji skrivaju trag originalnog poslužitelja. Topsites se koriste kao primarni izvor wareza, na njima izdavačke grupe objavljuju svoja izdanja. Svaki topsite je specijaliziran za određena izdanja, npr. za najnoviju glazbu i mp3 datoteke, filmove, aplikacije... *Siteovi* su rangirani po popularnosti koja je vezana uz brzinu objava novih izdanja, količinu podataka u arhivi, brzinu pristupa i slično. Oko 15 siteova ima najviši rang (topsiteovi), 30 srednji, a stotinjak ih ima niži rang (Craig, 2005:115). Sve najjače warez grupe su članice topsiteova jer im oni nude najveću brzinu distribucije, ti siteovi ograničavaju broj korisnika na stotinjak i pristup imaju samo najzaslužniji. Također sadržavaju velike arhive i nisu specijalizirani samo za određena izdanja nego objavljuju softver, glazbu, filmove i igre za konzole. Uz to svaka grupa ima svoj rezervirani prostor, *groupdir*<sup>31</sup> na koji samo njihovi članovi imaju pristup, a taj prostor im služi za internu razmjenu i pripremu izdanja. Što je site slabije rangiran, obično ima veću bazu korisnika, ali manje brzine i manju sigurnost pa im je životni vijek kratak jer su brzo otkriveni i zatvoreni. Grupama je u interesu da budu uključene u siteove na što višoj razini jer se izdanja objavljena na slabije rangiranim siteovima sporije šire (može se dogoditi da grupa objavi svoje izdanje, a neka druga grupa ih pretekne svojim izdanjem na višoj razini prije nego što njihovo izdanje dođe do više rangiranih poslužitelja). Priznaje se samo ono što je prvo objavljeno u PRE bazi topsitea (SlyckTom, 2009; Enigmax, 2011; TEAM FILEnetworks, 2009; *Topsite (warez)*, Wikipedia). Topsiteove vodi uprava (engl. staff) koja se sastoji od siteopsa i nukersa, koji paze da se poštuju oštra pravila topsitea. Pravila su objavljena na poslužitelju pod nazivom *Site rules*.

### ***Siteop (site operators)***

Siteop je administrator topsitea. Osim što radi na samoj organizaciji, njegov posao je administracija članstva, određivanje pravila, ograničavanje i omogućavanje pristupa članovima. Siteopovi su u izravnoj vezi sa pružateljem usluge pohrane podataka u podatkovnom centru gdje je topsite pohranjen, a nekad mu se pridružuju i dodatni siteopovi koji su to zaslužili svojim sposobnostima ili statusom u nekoj od grupa. Oni brinu o tehničkim stranama poslužitelja i o korisničkim računima članova.

---

<sup>30</sup> Proxy poslužitelj – računalo na kojem se čuvaju najposjećenije stranice, kao privremeno skladište (engl. cache) podataka i zamjena za originalni poslužitelj. Anonimni proxy poslužitelji služe za skrivanje identiteta korisnika koji se preko njih povezuju s poslužiteljima raspoloživim na internetu (Radić, 2013).

<sup>31</sup> hrv. direktorij izdavačke grupe

### *Nukers – "policajci topscene"*

Nukeri su moderatori, oni održavaju kontrolu kvalitete. Njihov posao je da kažnjavaju tj. *nukaju* izdanja ili transfere koji nisu u skladu s pravilima određenim od strane siteopa i warez zajednice. Za označavanje lošeg izdanja koriste FTP naredbu *site nuke* i na taj način kažnjavaju grupu koja ga je objavila. Ta kazna znači smanjenje prava preuzimanja podataka i uklanjanje sporne datoteke. Većina niže rangiranih siteova će tu datoteku automatski odbiti, bez provjere razloga odbijanja na višoj razini. Ako se prekršaji ponove, članu ili grupi trajno se zabranjuje pristup. Najbolji nukeri, posebno oni na mp3 sceni, imaju svoju zajednicu Nukenet koja im daje odgovornost da kontroliraju i stvaraju službenu bazu warez scene, kao i da osmišljaju tehnička pravila vezana uz standarde izdavanja mp3 datoteka. (*Scene rules*; Council Member Network, 2008).

Razlozi za nukanje mogu biti različiti - krivo napisan naziv datoteke, zastarjelo izdanje, crack koji ne radi, već objavljeno izdanje, nepotpuno izdanje, izdanje uopće ne radi, izdanje ukradeno od druge grupe (ironija, postoji čast među piratima, iako krađu tuđi intelektualni rad, ne krađu od drugih pirata). Rok za takvo kažnjavanje je 2 tjedna od izdavanja, no reakcije se mogu pojaviti i kasnije ako greška nije odmah otkrivena. Pravila su jako stroga, čak i stroža nego kod legalnog izdavanja softvera. Moraju se zadovoljiti standardi kvalitete (*Standard (warez)*, Wikipedia). Ako neka grupa sklopi sporazum sa topsiteom o suradnji, njihova izdanja na njemu neće biti *nukana*, a zauzvrat se grupa obvezuje objavljivati svoja izdanja na tom siteu prije ostalih siteova. Siteovima ovo odgovara jer na taj način dobivaju popularna izdanja prije ostalih pa njihov status i popularnost na warez sceni rastu.

Krajem 90-tih godina prošlog stoljeća, eksponencijalnim rastom warez scene i padom kvalitete ljudi u administraciji, siteopovi i nukersi najvećih topsiteova (engl. ranked topsites) osnovali su udrugu zvanu The Council<sup>32</sup>. To je vijeće zapravo neka vrsta administracije warez scene gdje su dogovorena pravila o kvaliteti izdanja, organizaciji topsitova, kažnjavanju nepodobnih izbacivanjem sa warez scene (engl. banned) i sl. Ta se pravila, jednom izglasana i prihvaćena, primjenjuju na svim topsiteovima koji su članovi The Councila. Na taj način veliki topsiteovi koji okupljaju većinu cijenjenih warez izdavačkih grupa, kao i druge siteopse, oblikuju i unaprjeđuju

---

<sup>32</sup> hrv. vijeće



warez scenu. To je moguće objasniti i činjenicom da 10% najbolje rangiranih grupa objavljuje oko 70% izdanja svakog dana. Te grupe usko surađuju sa topsiteovima koji su članovi Councila – na taj način usvojena pravila formiraju čitavu warez scenu i njezino funkcioniranje. Često su voditelji najjačih grupa istovremeno i članovi vodstva Councila. Jednom usvojena pravila potpisuju se od strane izdavačkih warez grupa i prihvaćaju kao standard te javno objavljuju na internet adresi: <http://scenerules.irc.gs/>.

### ***Prenositelji (engl. courier)***

Prenositelji imaju pristup velikom broju topsiteova, a njihov zadatak je da kopiraju podatke što je brže moguće s jednog topsitea na drugi. Pojavom topsiteova s velikim brzinama porasle su i warez aktivnosti pa su prenositelji razvili alate za automatsku razmjenu. Svako novo izdanje se automatski sinkronizira na svim poslužiteljima. Posljednjih godina zamjenjuju ih automatizirane skripte koje kopiraju objave s jednog sitea na drugi, čemu prenositelji ne mogu konkurirati. Jedino što mogu jest da im neke od manje poznatih grupa ustupaju svoja izdanja na daljnju distribuciju pa da oni budu prvi koji će to objaviti. Prenositelji su se udruživali u prenositeljske grupe koje se bave razmjenom. Jedna od poznatijih takvih prenositeljskih grupa je RTS kojoj su siteopovi vjerovali više nego običnim prenositeljima. Posljednjih godina gube na važnosti i sve su rjeđi, ali bili su važna karika tijekom 90-tih godina prošlog stoljeća. Imali su aktivnu ulogu u širenju warez izdanja po svijetu. Na siteovima su se radile tjedne top liste sa popisom 10 najboljih prenositelja koji su taj tjedan postavili najviše izdanja. Te top liste su se prikupljale i objavljivala se globalna top lista u warez glasilima s popisom najboljih prenositelja europske i američke warez scene (CWS, 1998-2001).

## 2. Distributeri i kolekcionari

Warez scena je vrlo zatvorena zajednica. Pristup topsiteovima ograničen je na uži krug ljudi koji su stekli povjerenje i ugled članova warez scene. Ipak, sve objave nalaze put ka široj javnosti preko drugih načina distribucije koje ću u daljnjem tekstu opisati. Što je niža razina distribucije, ona je jednostavnija i dostupnija širem krugu ljudi. Ne postoji kontrola kvalitete kao na višim razinama pa kvaliteta objava pada, pojavljuju se lažne datoteke i distribucije zaražene virusom, nepotpune distribucije i slično.

### ***FXP<sup>33</sup> i pubstro***

Za pohranu podataka koristila su se nezaštićena računala s brzom internetskom vezom (vrlo često računala na fakultetima, u studentskim domovima i poduzećima). Hakeri bi bez znanja vlasnika provalili na takvo računalo i napunili ga podacima te na taj način, izradom više distributivnih točaka, omogućili brže i jednostavnije širenje podataka. Takav provaljeni poslužitelj napunjen warez sadržajem i javno dostupan naziva se *pubstro*. Pubstro poslužitelji više nisu važni kao nekada, više nema potrebe za provaljivanjem u tuđa računala i za postavljanje ilegalnih poslužitelja jer su ih zamijenili drugi načini pohranjivanja podataka, kao što su besplatni servisi za pohranu datoteka (Rapidshare i sl.), (Candy Man, 1994; Craig, 2005:144-145; Exuser, 2007; JTP's FXP Tutorials and FAQs)

### ***IRC razmjena***

Postoje dvije vrste warez kanala koji koriste IRC protokol. Prvo su Fserve (korisnik-korisnik) kanali gdje korisnici izravno dijele sadržaje sa svog računala, a drugo XDCC (poslužitelj-korisnik) kanali iza kojih često stoje ljudi aktivni na FXP forumima ili warez sceni (Candy Man, 1994). Oni imaju pristup najnovijim warez sadržajima, koriste se metodom provale na tuđa računala na koja postavljaju XDCC poslužitelje i preko njih dijele ukradene sadržaje. IRC se koristi za objavu postojanja takvih linkova. Pristupna brzina takvom poslužitelju je ograničena ili se pristup omogućuje samo izvan radnog vremena kako vlasnik računala na koje je provaljeno ne bi primijetio opterećenost njegove mreže ili poslužitelja (Kozioł, 2003:72,76).

---

<sup>33</sup> FXP je kratica za File eXchange Protocol, metodu transfera podataka sa jednog FTP poslužitelja na drugi bez potrebe preuzimanja podataka na računalo i ponovnog slanja na drugi poslužitelj. Ta metoda omogućuje brži transfer jer su jedino ograničenje brzine veze samih poslužitelja.

### ***Diskusijske grupe (engl. newsgroups)***

Usenet je bio jedan od prvih internet protokola, unaprijeđena verzija BBS-a, zamišljen za mrežne diskusije. Na Usenet poslužitelju pohranjene su diskusijske grupe<sup>34</sup>, a korisnik se na njega spaja i preuzima poruke iz grupe koja ga zanima. Te grupe se sinkroniziraju s news poslužiteljima drugih internet providera po svijetu što omogućuje internacionalnu komunikaciju između ljudi koji imaju zajedničke interese. Ubrzo su se diskusijske grupe počele koristiti i za distribuciju wareza (datoteke su se dijelile na mnogo malih dijelova i pretvarale u tekst koji se mogao dekodirati natrag u originalnu datoteku nakon preuzimanja svih dijelova). Preuzimanje datoteka je ipak nešto kompliciranije nego kod peer-to-peer softvera pa popularnost pada i u warez svijetu ga zamjenjuju druge metode razmjene (Salzenberg, 1998).

### ***Warez forumi***

Pojavom besplatnih servisa za pohranu datoteka, popularnost internet foruma raste, dok FXP, IRC i diskusijske grupe postaju zastarjeli način distribucije warez sadržaja. Specijalizirani warez forumi su stranice koje same ne pohranjuju warez sadržaje već indeksiraju poveznice na javnim web servisima za pohranu podataka (npr. servis Rapidshare) s kojih se datoteke izravno preuzimaju na korisnikovo računalo. Razmjena datoteka je vrlo jednostavna i brza, potrebno je samo kliknuti poveznicu u internet pretraživaču i pokrenuti preuzimanje datoteke (Sharky, 2008). Osim poveznica na sadržaje, na warez forumima članovi mogu ostavljati i različite komentare, upute vezane uz aktivaciju nekog proizvoda i sl. Kako se na njima okuplja i velik broj računalnih entuzijasta, otvorene su i teme o hardveru i softveru gdje korisnici mogu postaviti pitanja u vezi eventualnog problema koji imaju na svojem računalu. Na nekim forumima otvoreni su i podforumi s brbljaonicama (temama nevezanim za warez i računala) gdje članovi foruma mogu diskutirati o bilo čemu. Neki su warez forumi

---

<sup>34</sup> Diskusijske grupe (engl. *newsgroups*) omogućuju odvijanje rasprave skupine ljudi o temama zajedničkog interesa. Neke od diskusijskih skupina posvećene su tekućim događajima, ali većina ih je posvećena nekoj temi i nema nužno karakter novosti. Poruke članovima diskusijske skupine (često zvane i *članci*) šalju se elektroničkom poštom i smještaju na *elektroničkim pločama* (odnosno u memoriji računala) na kojima ih svatko zainteresiran može pročitati, odnosno poslati svoj komentar. Te se poruke distribuiraju svim davateljima internetskih usluga koji se prijave za odgovarajuće diskusijske skupine, a oni ih dalje proslijeđuju zainteresiranim korisnicima. Diskusija o svakoj temi koja je pokrenuta prati se kao niz povezanih poruka (engl. *thread*) (Čerić et al., 2004). Imena diskusijskih grupa baziraju se na tematici kojom se grupa bavi, na primjer hr.soc.grad.zagreb je diskusijska grupa o događajima u gradu Zagrebu. Grupe za razmjenu datoteka imaju u nazivu dodatak *binaries*, pa je npr. grupa hr.rec.stripovi.binaries specijalizirana za objavu skeniranih stripova.

specijalizirani samo za određene sadržaje (glazba, filmovi), dok drugi objavljuju različite kategorije wareza. Članove se na forumima potiče da šalju svoje objave, a te se kvalitetne objave nagrađuju zahvalama. Svaki član s više objava automatski dobiva unaprijed definirane statuse (rangove) i prava, a sa sve većim brojem zahvala i posebne privilegije kao što je pristup zatvorenom i skrivenom dijelu foruma na kojem su ekskluzivne objave (warez sadržaji nedostupni široj javnosti, dijeljenje članstva na servisima za pohranu datoteka, pozivnice za torrent servise i sl.). Postoji i sustav nadzora i kažnjavanja (engl. *ban*) za članove koji objavljuju *spam*, reklame za proizvode ili konkurentske forume, viruse, pedofilske i slične sadržaje. Kažnjava se svađa i netolerancija, a ovisno o prekršaju, članu se privremeno ili trajno zabranjuje pristup forumu. Nadzor i kažnjavanje na svakom od podforumu vrše moderatori i administratori. Prekršaje mogu prijaviti svi članovi putem posebnog obrasca. Manji forumi su najčešće i kvalitetniji jer postoji bolja kontrola, a i poštuju se standardi prilikom objavljivanja članaka, dok je na velikim warez forumima s preko 5 000 članova takva kontrola kvalitete nemoguća. S druge strane, takvi veći forumi su izvor warez sadržaja za manje forume jer imaju bolje izvore i na njima se prije pojavljuju novi sadržaji. Svaki forum ima određena pravila s kojima se svaki član mora složiti prilikom prve prijave. Pravila su uspostavljena iz više razloga, najprije kako bi se održala kvaliteta sadržaja koji se objavljuju, ali i kako bi se forum pravno zaštitio. Na warez forumima se objavljuju samo poveznice na sadržaje koji se nalaze na drugim lokacijama - zbog toga se to ne smatra kršenjem autorskih prava jer na istom principu arhiviranja i objave poveznica djeluje i Google i bilo koja druga tražilica ili arhiva poveznica.

Jedan od trenutno najpopularnijih warez foruma u Hrvatskoj i regiji je WarezHR.OrG. Pokrenut 2004. godine, forum ima oko 53 000 članova i na njemu se trenutno nalazi 78 665 otvorenih tema i oko 570 000 objava korisnika (WarezHR.OrG). Jedan od popularnijih svjetskih warez foruma, Warez-BB.org, osnovan 2005. godine trenutno ima 3 231 882 registriranih članova i 35 650 685 objava (Warez-BB.org; Realm, 2009).

### 3. Pirati - peer to peer mreže i BitTorrent

Peer to peer je najjednostavniji način razmjene datoteka jer korisnici ne moraju imati gotovo nikakvo predznanje o radu računala i mreža. Dovoljno je samo pokrenuti peer-to-peer program, u tražilicu upisati naziv željenog sadržaja i pokrenuti preuzimanje. Peer-to-peer protokol je osmišljen tako da ne postoji centralni poslužitelj nego se svi sadržaji nalaze na korisničkim računalima. Ovaj protokol omogućuje brzo širenje sadržaja jer svatko tko nešto preuzme postaje automatski i djelatelj tog sadržaja pa se unutar nekoliko sati izvor s nekolicine računala može proširiti na tisuće računala diljem svijeta. Jednom kada se sadržaj pojavi na peer-to-peer mreži nemoguće ga je zaustaviti, za razliku od prije spomenutih centraliziranih poslužitelja koji su izvor i koje je moguće ugasiti. U peer-to-peer mrežama bilo bi potrebno obrisati taj sadržaj sa svih računala koja su preuzela neki sadržaj. Nad peer-to-peer mrežama ne postoji nadzor, administracija niti moderatori, tako da se na njima mogu pojaviti različiti sadržaji poput virusa, lažnih (krivo imenovanih) datoteka, pornografije i polovnih izdanja.

Da bi izdanje došlo redovnim putem od vrha (warez scene) do dna (peer-to-peer mreža) potrebno je nekoliko dana, osim ako se radi o jako traženim izdanjima (onda taj put može trajati samo nekoliko sati). Jedino se distribucija video materijala odvija brže - objave se vrše i na nižim nivoima i do krajnjih korisnika dolaze nekoliko sati nakon prikazivanja serije na televiziji. Tv-serije zbog javnog emitiranja pirati ne doživljavaju kao intelektualno vlasništvo i warez zajednica ta izdanja ne drži u tajnosti nego slobodno objavljuje i dijeli, a kako na tv kanalima ne postoji zaštita od kopiranja, gotovo svatko može takvo emitiranje snimiti i podijeliti na internetu.

BitTorrent protokol je u ovom trenutku najpopularniji način razmjene datoteka. Datoteke su podijeljene u seriju malih komada, pa kada netko želi podijeliti datoteku (engl. *seed*), mora napraviti *torrent file* i objaviti ga na posebnom poslužitelju *trackeru* (npr. Pirate Bay). Ostali mogu preuzeti datoteku na način da preuzimaju komade od djelatelja (engl. *seeder*), pri čemu se svaki preuzeti komad automatski dijeli sa svim ostalim korisnicima na torrent mreži. Tako se sve manje preuzima od originalnog djelatelja jer nakon što preuzme čitavu datoteku, korisnik postaje djelatelj. Što više korisnika preuzme istu datoteku, dijeljenje se brže odvija jer nastane više izvora.

Torrent završava na više *tracker* poslužitelja i s obzirom na prirodu njegova funkcioniranja nemoguće je otkriti prvotni izvor (Cortner, 2008:9).

U istraživanju *More Than Just Free Content - Motivations of Peer-to-Peer File Sharers* napravljeni su intervjui sa singapurskim peer-to-peer piratima o razlozima njihova preuzimaju warez sadržaja s interneta. To čine jer određeni sadržaj još nije dostupan u njihovoj državi, na primjer neki filmovi dolaze u kina i godinu dana nakon svjetske premijere. Sadržaj je teško dobiti legalnim putem, na primjer glazba manje poznatih bendova čiji se albumi ne prodaju u lokalnim dućanima, ili sadržaji koji više nisu u prodaji, sadržaj koji je zabranjen ili cenzuriran i slično. Drugi razlog je da žele prije kupnje isprobati i vidjeti svida li im se sadržaj, jer je tako jednostavnije i besplatno. Na taj način nadoknađuju ono što im lokalno tržište ne nudi (Cenite, Wang, Chong, Chan, 2009).

Pirati na najnižim razinama smatraju da je njihovo pravo da sve sadržaje dobiju besplatno, a od warez zajednice očekuju da im te sadržaje isporuče u najkraćem mogućem roku. U samoj zajednici postoji netrpeljivost viših razina prema nižim razinama. Žele svoja izdanja zadržati u što manjem krugu ljudi jer smatraju kako onaj tko je niže u hijerarhiji ne shvaća filozofiju warez zajednice u potpunosti. Smatraju da uzimaju njihova izdanja, a da pri tome ne pridonose zajednici. Danas svatko tko posjeduje računalo i pristup internetu može instalirati softver za razmjenu datoteka i preuzeti željene sadržaje besplatno.

## Abandonware – napušteni softver

U ovom poglavlju opisat ću *sivu* zonu interneta, takozvane *abandonware* projekte koji se nalaze negdje između legalnih digitalnih arhiva i ilegalnih warez stranica. Abandonware se može svrstati u podvrstu warez pokreta. Entuzijasti koji se bave abandonwareom prikupljaju i distribuiraju softver (prvenstveno igre) koji više nije komercijalno dostupan. Sebe doživljavaju kao arhiviste ili povjesničare, smatraju da im je zadatak očuvanje softvera koji bi inače bio izgubljen. Drugi su samo entuzijasti kojima je to hobi. Abandonware se izrodio iz djela warez scene koja je bila posvećena izdanjima starijim od 6 mjeseci, OldWare<sup>35</sup> (Wareface, 1995). Mnogi ljudi koji se bave abandonwareom ne smatraju se dijelom warez zajednice jer njihove aktivnosti manje utječu na nositelje autorskih prava, s obzirom da taj softver više nije u komercijalnoj distribuciji i nema izravne materijalne štete vlasnicima prava (Goldman, 2005:2).

Abandonware označava prvenstveno softver, a u zadnje vrijeme i druge digitalizirane sadržaje starije od četiri godine koje je izdavač prestao distribuirati i nije ih moguće naći, odnosno kupiti kod ovlaštenih prodavača. Nadalje, sadržaje koji više nemaju podršku proizvođača i izdavača (tehnička podrška korisnicima, različite zakrpe, popravci, održavanje poslužitelja preko kojih se odvija mrežna igra ili provjerava je li softver originalan i sl.). Uglavnom sadržaje koji nisu pod aktivnom paskom neke agencije za zaštitu prava kopiranja niti pod izravnom zaštitom vlasnika tog prava. Razlozi zašto je takav softver napušten su različiti, najčešće se radi o starim verzijama programa ili igara koje su tehnološki zastarjele ili su zamijenjene novim verzijama pa je izdavačima neisplativo *održavati ih na životu* i pružati podršku za njih. Vrlo često se radi o softveru koji je teško ili nemoguće pokrenuti na novim operativnim sustavima. Mnoge kompanije koje su posjedovale autorska prava na taj softver su u međuvremenu propale ili su pripojene nekim drugim kompanijama koje više nemaju interes štititi tako naslijeđena autorska prava. Također, softver napravljen za starije operativne sustave, računala i konzole je vrlo često nekompatibilan s novim verzijama i samim time neupotrebljiv bez većih dorada i prilagođavanja novim sustavima što bi bilo neisplativo (više bi trebalo uložiti u njihovu prilagodbu i korisničku podršku nego što bi se dobilo prodajom takvog doradenog softvera). Treba uzeti u obzir i troškove zaštite i održavanja

---

<sup>35</sup> hrv. stari warez

dostupnosti nekog softvera koji bi mogli premašivati možebitnu dobit. Neke kompanije se dobrovoljno odriču svojih prava na takav zastarjeli softver i stavljaju ga u sferu javnog vlasništva ili ga proglašavaju besplatnim i time omogućuju slobodnu i besplatnu distribuciju svog softvera (npr. Rockstar je otvorio stranicu *The Rockstar Classics collection* na kojoj nudi besplatno preuzimanje svojih vrlo popularnih igara poput Grand Theft Auto I i II). No takvi primjeri legalnog distribuiranja starih verzija softvera su rijetki.

S druge strane postoji mnogo specijaliziranih abandonware projekata, među kojima je trenutno najpopularnija stranica Abandonia. Neki sadrže samo računalne igre (npr. Classic PC Games), neki zastarjele programe (Vetusware) ili različite stare podverzije programa (OldVersion), drugi su više zainteresirani za očuvanje softvera napravljenog za zastarjele konzole, poput igara za Commodore 64 (C64.COM - To Protect and Preserve), ZX Spectrum (ZX Spectrum.net), Amigu (Amiga Forever) ili Super Nintendo (Super Nintendo Classics). Postoje tisuće takvih stranica koje su vrlo popularne i posjećene, a sve su to privatni projekti ljudi koji žele sačuvati i podijeliti zastarjeli i napušteni softver s drugima, usprkos riziku da budu kažnjeni zbog toga.

Iako nositelji autorskog prava nemaju u interesu pravno štititi taj softver, potrebno je naglasiti da u većini slučajeva softver klasificiran kao abandonware, pravno gledajući, nije postao dijelom javnog dobra jer se nositelji autorskog prava nisu odrekli svojih prava na distribuciju, niti su za svoja dijela dopustili da ih se besplatno distribuira. Nekoliko je razloga zašto nositelji autorskih prava to ne čine. Prvenstveno zato što se ne žele odreći mogućnosti da taj softver jednog dana u nekom obliku opet *izbace* na tržište, bilo samostalno ili u paketu s drugim softverom, kao što je izdavanje kompleta sa svim nastavcima igre za obožavatelje neke franšize igara (npr. komplet igara Command & Conquer: The First Decade koji sadrži 12 igara izašlih tijekom deset godina). Kada bi te igre pustili u slobodnu distribuciju na internetu bez naplate, više ne bi mogli prodavati takva reizdanja, kao ni jedan novi softver (ukoliko su korisnici zadovoljni starom besplatnom inačicom i nisu im potrebne mogućnosti koje nudi nova verzija softvera koja je u prodaji) pa se i na taj način ugrožava prodaja. U nekim slučajevima autori su prenijeli ili prodali svoja prava nekoj trećoj strani. U slučaju da žele pustiti u slobodnu distribuciju takav softver, ne mogu to učiniti. Primjer je The Minnesota Educational Computing Consortium koji je 70-tih i 80-tih godina 20. stoljeća izdao edukacijski softver, a onda tijekom godina nekoliko puta promijenio vlasnika i bio



uklopljen u veće korporacije. Između ostalih i u The Learning Company od koje je zatraženo da se odreknu autorskih prava za taj edukativni softver, na što je njihova pravna služba odgovorila kako više ne drže povijesne dokumente. Time zapravo nemaju dokaz da su vlasnici tog softvera pa se ne mogu niti odreći svojih prava (Savetz K., 2001.).

Zakonom o autorskom pravu i srodnim pravima Republike Hrvatske računalni program je zaštićen kao jezično djelo, ako je izvoran u smislu da predstavlja vlastitu intelektualnu tvorevinu svog autora. Autorsko pravo traje za života autora i sedamdeset godina nakon njegove smrti (članak 99. Zakona o autorskom pravu), odnosno ako je nastalo suradnjom više autora od smrti koautora koji je najduže živio (članak 100.) bez obzira kada je autorsko djelo zakonito objavljeno. Prestankom autorskog prava, autorsko djelo postaje javno dobro te se može slobodno koristiti uz obvezu priznanja autorstva, poštivanja autorskog djela te časti ili ugleda autora (Članak 106.).

Ako netko želi koristiti materijale koji su zaštićeni autorskim pravom, mora tražiti dopuštenje nositelja prava (uglavnom se radi o autoru, proizvođaču ili distributeru). Ta prava definirana su sporazumom nositelja prava i autora, odnosno proizvođača. Naravno, kako bi zatražio takvo dopuštenje, korisnik prvo mora identificirati i pronaći nositelja prava što je ponekad nemoguće (Besenjak, 2001:133). Postoje slučajevi gdje se više niti ne zna tko je pravi nositelj prava na distribuciju određenog softvera. Među njih spadaju i takozvana *Orphan work*<sup>36</sup> djela za koja se ne može ustanoviti niti kontaktirati nositelj autorskih prava (ovdje postoji više mogućnosti: poznato je ime nositelja prava, ali ga je nemoguće kontaktirati, sam nositelj ne zna da ima prava ili je nositelj prava preminuo i nemoguće je odrediti tko je naslijedio ta prava). Bez tog dopuštenja korisnik softvera riskira mogućnost tužbe za kršenje autorskih prava jer uvijek postoji mogućnost da se nositelj prava pojavi i podigne tužbu. Ovaj rizik se odnosi, kako na korisnika napuštenog djela, tako i na arhive koji drže i distribuiraju takve sadržaje (Flack, 2008:3).

Zanimljiv pomak napravio je Google svojim servisom *Google Books* u kojem nude pretraživanje skeniranih knjiga. Oni su problem *napuštenih* knjiga djelomično riješili donošenjem *Google Books Settlement Agreement*a, sporazuma kojim su izborili prava skeniranja i stavljanja dostupnim *napuštenih* knjiga putem svog servisa. Ukoliko

---

<sup>36</sup> hrv. napuštena djela

se nositelj autorskih prava pojavi, on može ispuniti formular i ponovo uspostaviti svoja prava te odlučiti želi li da se knjiga ukloni s njihova servisa ili želi dobivati financijsku nadoknadu, odnosno dio zarade od držanja knjige na njihovom servisu (Google Books Settlement). Dakle, na ovaj način su iskoristili, odnosno stvorili *rupu u zakonu* i omogućili korištenje takvih napuštenih sadržaja sve dok/ako se ne pojavi njihov autor, bez straha od mogućih tužbi. Ovo je prvi primjer omogućavanja slobodne internet distribucije autorskih sadržaja bez prethodne dozvole nositelja prava.

Iako prema zakonu o autorskom pravu u Hrvatskoj (kao i većini svjetskih zemalja) autorska prava zastarijevaju tek 70 godina nakon smrti autora, i za razliku od Googleovog slučaja za softver ne postoje iznimke, abandonware grupe smatraju da je moralno kopirati i distribuirati takav softver jer za njega ne postoji interes samog autora. Prema njima, to je jedini način da se softver očuva i arhivira jer se u nekim slučajevima više i ne zna tko je nositelj prava, a i za 70 i više godina kada softver postane javno dobro postoji mogućnost da originalne kopije neće biti dostupne pa neće biti moguće niti napraviti kopiju i arhivirati takav softver. Softver ima jako kratak komercijalni rok trajanja, sami mediji na koje su pohranjeni programi zastarijevaju i ne mogu se koristiti na novijim sustavima (samo u zadnjih dvadesetak godina koristilo se nekoliko generacija medija za pohranu, od kojih su neki u međuvremenu postali neupotrebljivi: tiskane kartice, magnete trake, diskete, CD-rom, DVD-rom, USB disk, blu-ray). S obzirom da, pravno gledajući, samo nositelj prava može i smije arhivirati original, velika je mogućnost da se softver nepovratno izgubi.

Ne postoji zakonska obveza prema nositelju autorskih prava da softver arhivira ili da ga čini dostupnim kao što je to slučaj s drugim autorskim sadržajima (Članak 98. Zakona o autorskom pravu). Knjige se arhiviraju u nacionalnim knjižnicama, glazba u različitim fonotekama, umjetnička građa u muzejima i slično, dok sa softverskim djelima nije tako. Softverska djela su ostavljena na milost i nemilost držatelja prava; ako njima nije u interesu da ih održe na životu i čine dostupnim javnosti, oni nestaju i gube se bez mogućnosti povratka (bez originala nema niti kopije). Tu nastupaju entuzijasti koji održavaju svoje abandonware stranice, no oni su pod pritiskom pravne regulative i prepušteni sami sebi. Unatoč velikoj posjećenosti takvim stranicama, sponzori se suzdržavaju od financiranja takvih projekata i održavanja stranica jer si ne mogu priuštiti negativan ugled ukoliko stranice budu zatvorene ili njegovi autori završe na sudu.

Od davnina su ljudi prikupljali različite materijale za koje su smatrali da bitni u svoje privatne zbirke, održavali ih, arhivirali i čuvali od propadanja. Digitalizacijom i pojavom interneta prikupljanje i arhiviranje sadržaja se pojednostavljuje, ali otvara se i nova mogućnost dijeljenja takve privatne zbirke sa svima, stvaraju se otvorene digitalne arhive kojima svi mogu pristupiti i nadopunjavati ih svojim priložima. Takvi projekti vode se ekonomijom darivanja, ljudi koji stoje iza njih imaju psihološku korist da unaprjeđuju živote svojih korisnika, zauzvrat dobivaju divljenje i respekt, kao što su ga imali i veliki znanstvenici prije njih. Korisnici interneta stvorili su jednu od najvećih zbirki knjiga, glazbe, igara i programa koje uključuju mnoge naslove koji nisu pod zaštitom autorskih prava, koji nisu drugačije dostupni, ili koji su rasprodani (Travis, 2005:781). Državni arhivi sporo prihvataju promijene, digitalizacija građe je tek u začetcima, zbog birokratskih ograničenja do nekih sadržaja ne mogu doći (nepoznat autor, nikad službeno izdan sadržaj), neki sadržaji se ne smatraju važnima da bi ih se arhiviralo i slično. Arhivi iza kojih stoje privatne korporacije vode se isključivo profitom, u svojim bazama prikupljaju samo sadržaje za koje smatraju da će im biti isplativi, pristup takvim bazama se naplaćuje, a sadržaji za kojima više nema interesa uklanjaju se kako ne bi trošili resurse. Otvorene arhive iza kojih stoje pojedinci nemaju takvih ograničenja, entuzijasti koji stoje iza njih prikupljaju i digitaliziraju sve sadržaje koji su im dostupni, ne obaziru se toliko na autorska prava, jer nemaju resurse da traže dozvolu svakog pojedinog autora, niti su spremni čekati 70 godina od autorove smrti da takav sadržaj javno objave. Pristup otvorenim digitalnim arhivima dostupan je bez financijske nadoknade svima koji imaju pristup internetu, dozvoljeno je kopiranje sadržaja i daljnje dijeljenje. Projekti masovne digitalizacije mogu ispuniti dugogodišnji ideal univerzalnog pristupa istini tako da osiguraju raširenu ponudu inače nedostupnih sadržaja. Izradom i distribucijom velikog broja kopija širom svijeta, oni mogu sačuvati svjetsku umjetnost od opasnosti ratova, požara, nezgoda, nemarnosti i nagrivanja vremena. Kako bi ova vizija bila ostvariva zakon o zaštiti intelektualnih prava mora biti reformiran kako bi pojednostavio i smanjio preklapanja i pretjeranu zaštitu autorskih prava koja traju gotovo neograničeno. Ako se pisana, zvučna i slikovna građa digitaliziraju i arhiviraju, trebalo bi dopustiti i poticati arhiviranje softverske građe u njenom originalnom obliku. U izradu softvera, programa ili igre uložene su godine truda

i rada, no taj se rad ne cijeni kao druge grane umjetnosti, već je softver prepušten zastarijevanju i zaboravu. Unatoč tome što postoji interes za njega, pravna regulativa brani raspolaganje i distribuciju takvog softvera ako ne postoji izričito dopuštenje autora ili distributera. Kako se u velikom broju slučajeva radi o firmama koje više nemaju interes za taj softver ili više ne posluju, to dopuštenje nema tko dati. Abandonware entuzijasti čine ono što spor državni aparat još nije uvidio kao potrebu. Kada dođe do promjena u zakonodavstvu i država krene u arhiviranje softverske građe moglo bi biti prekasno za mnoge sadržaje jer oni više neće biti dostupni.

## Motivacija unutar warez zajednice

Warez zajednicu moguće je podijeliti na nekoliko elementarnih skupina, odnosno stupnjeva na hijerarhijskoj ljestvici od kojih svaka ima određenu motivaciju za djelovanje. Na vrhu su izdavačke grupe (engl. release groups) koji nabavljaju sadržaje, uklanjaju zaštitu i pripremaju ih za daljnju distribuciju. Motivacija im je gotovo isključivo međusobno nadmetanje, izdavanje sadržaja prije drugih i sam izazov probijanja zaštite čime dokazuju svoje vještine. Doživljavaju to kao igru, a smatraju se elitom i ispod časti im je komunicirati s nižim razinama. Mada u javnosti postoji takvo uvjerenje, oni nisu borci protiv autorskih prava i ne smatraju da bi sve trebalo biti besplatno. Većinom i sami rade kao programeri u softverskim kompanijama ili studiraju na tehničkim fakultetima pa i njihova budućnost ovisi o prodaji takvih sadržaja. Izdavačkim grupama je (kao i hakerima) bitna društvena prepoznatljivost na internetu. Oni rade sami, ali da bi ih drugi doživjeli i poštivali moraju s drugima podijeliti svoja postignuća.

Distributeri i kolekcionari su na drugom stupnju. Oni iz različitih izvora prikupljaju warez sadržaje te ih dalje distribuiraju široj javnosti. Njih motivira ideja da informacija treba biti slobodna, smatraju da oni oslobađaju tehnologiju i pomažu podređenima - oni su nešto kao internet verzija Robina Hooda (Goldman, 2005:2). U počecima razvoja warez zajednice očekivalo se da svaki korisnik koji nešto preuzme zauzvrat ponudi nešto drugo, no danas se warez sadržaji distribuiraju bez takvih ograničenja. Postoji određeni osjećaj pripadnosti zajednici, održavaju virtualna prijateljstva iako u stvarnosti možda nemaju takav društveni život. Warez distributeri imaju svoju etiku i pravila ponašanja, ali ne doživljavaju pritisak zakonodavstva i prijetnje kaznama jer ta pravila ne priznaju, štoviše visoke kazne im povećavaju ego i uzbuđenje da rade nešto ilegalno jer njihove radnje postaju impresivnije. Zakonodavstvo pokušava zabraniti i kazniti warez distribuciju kako bi zaustavili piratizaciju, no to stvara kontraefekt i warez zajednica svejedno raste. Važno je napomenuti i da izdavačke grupe, distributere i kolekcionare ne zanimaju sami sadržaji niti ih sami koriste, njima je bitno kako će ih ostali doživjeti jer su u posjedu tih sadržaja. Također se oštro protive komercijalnim piratima koji naplaćuju takve ilegalne sadržaje (Goldman, 2005:2-3).

Na dnu ljestvice su osobe koje preuzimaju warez sadržaje za osobne potrebe. Oni se ne bave samom razmjenom nego preuzimaju ono što ih zanima, odnosno ono što misle koristiti, a većinom žele besplatan softver ili najnovija izdanja filmova i glazbenih albuma. Ne zanima ih odakle su ti sadržaji niti koja je filozofija wareza. Zajednica na višim razinama ih doživljava kao pijavice (engl. leechers) koje ih iskorištavaju i samo privlače pozornost medija i zakonodavstva, a ništa ne pridonose zajednici. Ova grupa se može podijeliti na dvije skupine ovisno o motivaciji. S jedne strane su pojedinci koji se oštro protive bilo kakvim autorskim pravima i koji smatraju da im sve treba biti dostupno i besplatno ponuđeno. Bliske su im ideje anarhizma, a sami sebe vrlo često nazivaju piratima. Istraživanja su pokazala da gotovo 40% korisnika koji preuzimaju glazbu i filmove s interneta čine mladi između 12-21 godinu te da od njih čak 70% ne osjeća nikakvu grižnju savjesti zbog toga (Yar, 2008:609). Druga skupina su ljudi koji preuzimaju sadržaje jer im drugačije nisu dostupni ili ih ne mogu priuštiti, ali razumiju ideju autorskih prava i spremni su platiti određenu naknadu za sadržaje koje koriste. Ove dvije skupine se ne mogu svrstati u warez zajednicu, one su prije agregat ili grupa ljudi sa zajedničkim interesima, iako jesu u određenoj interakciji sa warez zajednicom, njihovo djelovanje vođeno je gotovo isključivo osobnim interesima (besplatno preuzimanje određenog sadržaja), a međudjelovanje je više slučajno (korištenjem peer-to-peer mreže automatski dijele sadržaje koje preuzimaju, čega najčešće nisu niti svjesni), sebe nazivaju piratima, kao i tisuće drugih ljudi, ali ne postoji osjećaj pripadnosti, vrijednosti i norme koje postoje u warez zajednici na višim razinama.

Uz te tri skupine, iz warez zajednice proizašli su i abandonware entuzijasti koji prikupljaju i distribuiraju softver koji se više ne izdaje. Oni se smatraju arhivistima i bave se očuvanjem softvera koji bi inače bio izgubljen, a njihova je motivacija isključivo očuvanje sadržaja od propadanja i zaborava. Iako se ne smatraju djelom warez zajednice, zadržali su njena pravila, hijerarhiju, komunikacijske kanale i način djelovanja.

Warez zajednica sebe vidi kao borca za slobodu, dok ih izdavačka industrija vidi kao lopove. Obje strane imaju dobre argumente kojima se brane. Argument izdavačke industrije je prilično jednostavan - preuzimanje filmova, glazbe, knjiga i softvera bez plaćanja naknade čine štetu proizvođačima, pljačkaju ih. Ako autori ne budu dobivali nadoknadu za svoj rad, neće više imati interes za produkciju kreativnih djela, rad i razvoj, što je gubitak za društvo. To bi moglo imati nesagledive posljedice na moderno

tehnološko informatičko društvo koje sve više ovisi o takvom kreativnoj proizvodnji. Budući da su ideje o autorskim pravima i autorstvo duboko ukorijenjene u svijest javnosti (pogotovo u zapadnom svijetu), i s obzirom na zakon, takvi argumenti potpuno su ispravni. S druge strane, pirati brane svoje postupke pozivajući se na više dobro i pravo na pristup informacijama (Steinmetz, 2012:53, Sleeboom, 2013). Nalazimo se u vremenu u kojem se sve više sadržaja komercijalizira, informacije i znanje su dostupniji nego ikada, ali uz vrlo visoku cijenu. Zbog toga se javljaju sukobi između ideje komercijalizacije i ideje javnog dobra, gdje bi svi sadržaji bili javno dostupni. Ako se društvu omogući slobodan pristup informacijama i znanju, to će biti temelj i poticaj za daljnji razvoj.

Internet pirati često žive pod utjecajem konformizma i nonkonformizma, ali nisu potpuno određeni ni jednim od njih. *Tehnike neutralizacije* kojima se delikventi brane od socijalne kontrole opisali su Matza i Sykes u pet točaka (Matza, 1964), a ovdje su primijenjene na ideji internet piratstva:

1. negiranje odgovornosti – opravdavaju svoje akcije tvrdnjom da su bili prisiljeni na to činjenje zbog okolnosti na koje nemaju utjecaj. Žele doći do sadržaja, ali izdavačka industrija nije uložila dovoljno truda kako bi im te sadržaje ponudila (sadržaji im nisu dostupni na legalan način ili uopće nisu dostupni u njihovoj zemlji)

2. negiranje ozljede ili stvarne štete – prekršitelji smatraju da njihovo djelovanje nije izazvalo nikakvu značajnu štetu ili smanjenje profita. Također, smatraju da velike kompanije ne trebaju više novaca jer ga imaju dovoljno

3. negiranje žrtve – smatraju da nema žrtve jer su digitalni sadržaji nematerijalno dobro, nemaju svoj fizički oblik pa nema niti prave krađe, a kopiranjem se ne oštećuje niti otuđuje original

4. optuživanje optuženika – ne pokušavaju opravdati svoje djelovanje nego optužuju izdavačku industriju i distributere da su oni kriminalci i lopovi koji zarađuju velik novac na krajnjim korisnicima

5. poziv na višu lojalnost – smatraju da je njihovo djelovanje u funkciji višeg dobra, sa dugoročno pozitivnim posljedicama. Dijeljenjem kulture doći će do bogaćenja ljudskog društva. Oslobađaju informacije kako bi im mogli pristupiti svi, posebno oni koji si to ne bi mogli priuštiti na legalan način. Pozivaju se na slobodnu kulturu, borbu protiv autorskih prava i kapitalizma (Perasović, 2001:42, Steinmetz, 2012:53, Sleeboom, 2013).

Većina članova warez zajednice poštuje sve karike u lancu produkcije i distribucije bez obzira koliko je velik njihov doprinos jer znaju da su svi važan dio te zajednice i da svi omogućuju njeno funkcioniranje, dok korisnike peer-to-peer mreža ne vole i ne priznaju ih dijelom warez zajednice (Roblimo, 2002). Smatraju da ti korisnici krađu od njih jer preuzimaju samo zato što je besplatno. Smatraju da takvi pojedinci samo uzimaju, a ništa ne vraćaju jer warez sadržaje imaju pravo preuzeti samo oni koji pridonose zajednici i zajedničkom dobru. Također na višim razinama postoji određeno poštovanje prema autorima, promiče se ideja *kupi sadržaj ako ti se sviđa*, dok na najnižim razinama takva ideja ne postoji. Korisnici smatraju da imaju pravo sve preuzeti besplatno jer su oni *pirati*. Čim se šira javnost uključi, raste i interes medija i pravosuđa, a želja warez scene je nastaviti raditi u tajnosti (Craig, 2005:130). Ovo sve pokazuje zašto je warez scenu, distributere i kolekcionare donekle opravdano nazivati warez zajednicom. Iako nemaju kontakta u stvarnom životu, imaju jasnu zajedničku motivaciju, te osjećaj pripadnosti i cilja odnosno svrhe. Postoje i jasne ideje o tome što je dobro, a što loše, te se poštuje autoritet, „zakoni“ i pravila koja vrijede samo unutar granica grupe. Također postoji element isključivanja „onih drugih“, te imperativ djelovanja u tajnosti, što samo pojačava identitet zajednice.



## **Borba protiv internet piratstva**

Svrha autorskih prava je dovesti u ravnotežu interese stvaralaca, odnosno interese autora i korisnika materijala na koje se autorsko pravo odnosi. Prije pojave informacijske tehnologije i interneta, autorska prava su imala jasniji doseg. U novoj situaciji koju definira i dostupnost informacija na internetu odnosi se mijenjaju. U industrijskom društvu glavni proizvodi su fizički predmeti kojima se trguje; jednom prodana knjiga postaje vlasništvo kupca, a djelo postaje javna domena. U informacijskom društvu glavna dobra su informacije, odnosno nematerijalna djela. Djelo u digitalnoj formi nije vezano uz određeni medij, može se seliti i kopirati bez posebnog napora ili troškova. Materijalni i nematerijalni svijet razlikuju se u tome što je prvi definiran oskudnošću dobara, a drugi nije. Veza s fizičkim medijem postala je irelevantna. Ako se u bilo kojem trenutku autor predomisli, on svoje djelo može povući s interneta bez ostavljanja traga (Uzelac, 2003:130-131). Von Hielmcrone navodi da se u WIPO Copyright Treaty-u autorska prava zadržavaju nad djelom i nakon publiciranja što znači da svaki puta kada korisnik želi pristupiti djelu u elektroničkoj formi ustvari treba autorovu dozvolu za pristup (Hielmcrone, 2001:30). Ako je neko djelo komercijalno isplativo (odnosno traženo od korisnika) za očekivati je da će ono ostati dostupno na mreži, no ako je interes malen, velika je šansa da će ga autor/pružatelj usluge povući jer su mu troškovi održavanja pristupa previsoki (Uzelac, 2003:131).

### **Procjene štete od internet piratstva**

Agencije za zaštitu iznose troškove i navode procjene izgubljene dobiti, dok s druge strane istraživanja pokazuju da su takve procjene nerealne i prenapuhane (Yar, 2008:616). Procjene o izgubljenoj dobiti rade se pod pretpostavkom da bi sve što je preuzeto inače bi bilo kupljeno, no neki korisnici si ne bi mogli ili željeli priuštiti materijale po punoj cijeni. Neki skupljaju warez kao trofeje i te sadržaje ne koriste, neki ga koriste kao probu prije kupnje. Činjenica je da svi oni, čak i da ne postoji piratska alternativa, te kopije ne bi kupili u dućanu. Nekim softverskim kompanijama odgovara piratstvo jer na taj način navikavaju ljude da koriste baš njihov softver i tako stvaraju novi standard. Bill Gates, osnivač Microsofta, je izjavio: "Dok god će (ljudi) krasti, želimo da krađu od nas. Na neki će način postati ovisni i tada ćemo odgonetnuti kako to

naplatiti u narednom desetljeću" (Grice, Junnarkar, 1998). Nositelji autorskih prava nisu imali troškove pri izradi i distribuciji tih ilegalnih kopija pa je i ukupan trošak manji nego kod fizičkih kopija koje su ukradene u dućanu. Ipak, antipiratske kompanije procjenjuju štetu na temelju formule: maloprodajna cijena puta broj ilegalno preuzetih primjeraka. Metodologija takvih istraživanja je upitna jer je bazirana na pretpostavkama, subjektivnim procjenama i nepouzdanim izvorima. Procjena ukradenog softvera radi se tako da se od broja kupljenih računala u određenoj godini procijeni koliko ih se koristi za poslovne svrhe i izračuna vrijednost poslovnog softvera koji bi trebao biti kupljen bazirano sa stupnjem razvoja države u usporedbi sa stanjem u SAD-u na toj razini razvoja (povijesne brojke). To se uspoređuje s legitimnim brojem prodanih primjeraka softvera koji su prijavile članice BSA, što se onda uvećava ovisno o veličini tržišta zemlje (Goldman, 2003b:397, Yar, 2008:618). Sličnom metodologijom koriste se i u Hrvatskoj. Igor Palić, voditelj antipiratskog odjela Hrvatske diskografske udruge, naveo je procjenu: "Prema našim saznanjima, u Hrvatsku se godišnje uveze 500 000 CD i DVD pržilica te ostalih uređaja za reprodukciju. Sa 6 800 pržilica godišnje se može napraviti i do 250 milijuna piratskih diskova, što odgovara veličini tržišta Velike Britanije" (Rimac, 2008). Dakle, pretpostavka je da će svi kupci pržilice koristiti isključivo za cjelodnevno ilegalno kopiranje CD-ova. Na temelju takve pretpostavke u Hrvatskoj su uvedene i naknade za Zaštitu autorskih muzičkih prava (ZAMP), gdje se za svaki prazan CD, DVD, hard disk, USB stick ili osobno računalo, pri kupnji plaća određena naknada nositeljima glazbenih autorskih prava. Neka istraživanja čak pokazuju da postoji visoka korelacija između onih koji koriste piratske sadržaje i kupnje originalnih izdanja. Korisnici krivotvorina nisu subkultura, nisu borci protiv korporacija jer su upravo oni i najbrojniji kupci originala. Pirati godišnje kupuju glazbu u vrijednosti od 95 funti, dok obični kupci glazbe u prosjeku troše 80 funti. Također, 30% onih koji su preuzeli piratski CD ili film kupuje i original (piratsku verziju uzimaju jer žele što prije pogledati film, ali ga i kupe kada se pojavi u prodavaonici), 40% ih kupuje original zbog bolje kvalitete slike, dok 30% preuzima piratske verzije kako bi provjerili sviđa li im se film (Rutter, Bryce, 2008:15). Istraživanje Ofcoma, britanske agencije za elektroničke komunikacije, provedeno početkom 2012. godine u Velikoj Britaniji pokazalo je da je 10% najvećih prekršitelja autorskih prava odgovorno za gotovo 80% prekršaja autorskih prava na internetu. Istodobno je ta skupina najvećih prekršitelja među 20% onih koji kupuju i najviše legalnih izdanja, kupuju gotovo 300% više nego osobe koje nisu sklone internet piratstvu (Andy, 2013e).

## Antipiratske kampanje

Možda najbolji primjer stvarnog utjecaja antipiratske kampanje na legalnu prodaju je Zakon o 3 prekršaja uveden u Francuskoj u listopadu 2009. godine. Prema tom zakonu, prekršiteljima autorskih prava šalju se tri upozorenja, a ako se na njih ogluše, sudskim putem im se zabranjuje pristup internetu. U protekle dvije godine uočeno je oko 3 milijuna prekršaja, od čega je 1,15 milijuna osoba dobilo prvo upozorenje, 102 854 je dobilo drugo upozorenje, a 340 i treće, posljednje upozorenje. Na sudu su završile samo 4 osobe, od čega su dvije osobe oslobođene kazne, jedna je dobila kaznu od 150 €, a najveća kazna je bila za posljednju osobu koja je dobila novčanu kaznu od 600 € i 15 dana bez interneta. Cijena provođenja ovog zakona je 12 milijuna eura godišnje (Enigmax, 2012b). Procjenjuje se da se ovim zakonom internet piratstvo preko peer-to-peer mreža prepolovilo, no smanjenje piratstva nije povećalo zaradu od prodaje (glazbena industrija u Francuskoj zabilježila je u posljednjih godinu dana pad prodaje za 4%, a filmska za 3%). Ovom padu treba pripisati još jedan faktor, a to je da se način distribucije mijenja. Sve više sadržaja se distribuira preko interneta gdje su provizije mnogo manje, pa je i zarada distributera manja (Ernesto, 2013). Na zahtjev francuske ministrice kulture Aurélie Filippetti, bivši ravnatelj Canala Plus Pierre Lescure je sa stručnim suradnicima u svibnju 2013. godine prezentirao analizu rezultata Zakona o tri prekršaja. Predloženo je ukidanje tog zakona i uvođenje automatske kazne u iznosu od 60 eura čemu bi prethodila dva upozorenja prekršiteljima (više se ne bi podizala tužba niti bi se trošili policijski i sudski resursi). Smatraju da treba dekriminalizirati takve radnje i više se fokusirati na velike prekršitelje koji se bave internet piratstvom zbog profita (Andy, 2013c). Antipiratska kampanja sa upozorenjima i prijetnjom uskraćivanjem pristupa internetu za sada se pokazala uspješnijom nego druge kampanje, mada se nakon uvođenja prodaja nije povećala niti je došlo do tolikog smanjenja prodaje kao u drugim državama Europske unije koje nemaju takav zakon na snazi (Danaher, et al, 2012:14). Blokiranje pristupa i uklanjanje web stranica i servisa koji nude piratske sadržaje se pokazao kratkoročnim rješenjem. Recentniji primjer je zatvaranje Megaupload servisa, jedne od 100 najposjećenijih stranica na internetu. Taj je servis bio jedan od najpopularnijih mjesta za pohranjivanje i preuzimanje warez sadržaja. Zatvaranje Megauoploda izazvalo je velik šok među piratima i imalo je pozitivan utjecaj na prodaju filmova; već u idućim mjesecima zabilježeno je povećanje digitalne prodaje filmova od 7-10% (Danaher, Smith, 2013:21). Ubrzo su se pojavile na

desetine novih servisa koji su preuzeli njegovu ulogu i ponuda piratskih sadržaja na internetu nije se smanjila, samo se raširila na više manjih servisa koje je teže kontrolirati i tražiti uklanjanje sadržaja (Lauinger, et al, 2013:13, Andy, 2013b). Blokiranje pristupa servisima poput Pirate Baya se također nije pokazalo učinkovitim jer su korisnici ubrzo počeli koristiti druge servise ili načine zaobilaznja blokade (Ham, et al, 2012:17, Andy, 2013). Kažnjavanje pojedinaca visokim novčanim ili zatvorskim kaznama nije se pokazalo djelotvornim. S obzirom na velik broj prekršitelja, jako je malo ljudi kažnjeno pa se pojedinci nisu bojali da bi i oni mogli biti ulovljeni i kažnjeni. Od pružatelja pretraživačkih usluga kao što je Google traži se uklanjanje rezultata pretraživanja na stranice koje nude piratske sadržaje. Samo RIAA<sup>37</sup> je zatražila uklanjanje 25 milijuna rezultata, od čega je 5 milijuna zatraženo u periodu od svibnja do srpnja 2013. godine. Takvo uklanjanje ne briše same sadržaje nego onemogućuje da se pojavljuju kao rezultati pretraživanja u tražilici.

Najveći problem borbe protiv piratstva je opća nezainteresiranost društva. Iako postoje zakoni koji reguliraju zaštitu autorskih prava, pojedinci ne vide štetu u tome. Umjesto prisila, prijetnji visokim kaznama i sličnih metoda kojima se pokušava iskorijeniti piratstvo, možda bi jeftinija i učinkovitija metoda bila edukacija korisnika.

---

<sup>37</sup> RIAA - američka udruga za zaštitu autorskih prava glazbenih izdavača

## Rasprava

Socijalne norme nekada imaju veći utjecaj na pojedince od zakonskih normi. Zakoni mogu utjecati na socijalne norme, ali ne toliko koliko prihvaćene socijalne norme imaju utjecaj na formiranje zakona. Najčešće zakoni stavljaju na papir ono što je općeprihvaćeno neformalnim socijalnim normama. Svaki pokušaj uspostavljanja legislative koja se protivi trenutnim socijalnim normama je opasan jer se bez potpore javnosti gubi povjerenje u pravni sustav. Ako zakon zabranjuje ponašanja koja se doživljavaju kao uobičajena, može izgubiti legitimnost i kredibilitet (Feldman i Nadler, 2006:590). Svaki pojedinac dio je socijalnog konteksta i pod utjecajem je pojedinaca, ali istovremeno i društvenog okruženja.

Autorsko pravo je u većini slučajeva pravo pojedinca i nositelj ovisno o socijalnim normama može odabrati kako će provoditi to pravo. Ipak, provođenje tog prava na internetu gotovo je nemoguće jer je prekršaje i prekršitelje vrlo teško detektirati i podvrgnuti sankcijama. Kupnjom knjige pojedinac je postao vlasnik te knjige i može je koristiti kada i kako želi, može je čak posuditi ili pokloniti nekome. Uvođenjem autorskih prava na digitalne sadržaje i digitalne zaštite stvari se mijenjaju, pa se više zapravo ne kupuje sadržaj već se samo iznajmljuje pristup tom sadržaju, a o nositelju prava i distributeru ovisi koliko dugo i na koji način će biti dozvoljen pristup. Ako bude smatrao neisplativim, nositelj prava/distributer može isključiti poslužitelj preko kojeg se pristup autorizira ili prekinuti podršku. Prava pristupa digitalnom sadržaju ne mogu se prenijeti na drugog korisnika, često se sadržaj ne može koristiti niti na drugom uređaju nego je vezan isključivo na uređaj za koji je kupljen.

Vode se brojne rasprave jesu li novi zakoni o autorskom pravu na internetu možda i preoštri jer ograničavaju slobodni protok informacija i širenje znanja i na taj način ograničavaju razvoj društva i znanosti. Velik dio znanstvenih istraživanja financiran je od strane države, odnosno poreznih obveznika, rezultati tih istraživanja objavljuju se u znanstvenim člancima koji nisu javno dostupni, pristup njima se naplaćuje. Izdavači ne zarađuju na izdavanju znanstvenih članaka nego na ograničavanju pristupa njima. Oni su nositelji prava nad znanstvenim člancima objavljenim u njihovim izdanjima, to je bilo korisno u doba prije interneta kada su članke štampali u znanstvenim časopisima i distribuirali ih širom svijeta. Danas više ne

postoji potreba da se autori odriču svojih prava u korist izdavača, ali zakonodavstvo štiti stari model, pristup člancima i bazama se naplaćuje i znanost zbog toga trpi (Taylor, 2012). Aaron Swartz je pod geslom „Internet treba ostati plodan ekosistem za otvoreno znanje“ preuzeo 4,8 milijuna znanstvenih članaka iz zatvorene baze JSTOR (Journal Storage) i javno ih objavio na internetu, zbog čega mu je prijetila kazna od 35 godina zatvora te novčana kazna u visini od milijun dolara. Pod pritiskom suđenja i visoke kazne oduzeo si je život. Tragična smrt Aarona Schwarza, pokrenula je pozitivne promjene u zakonodavstvu Sjedinjenih Američkih Država kad je riječ o informacijskim slobodama. Nedavno je predstavljen prijedlog legislative pod radnim nazivom „Aaronov zakon“ kojim bi se u budućnosti spriječilo Ministarstvo pravosuđa da progoni osobe koje su prekršile uvjete pružanja usluga na Internetu, odnosno da se tužitelj onemogući da u budućnosti izriču visoke novčane kazne za ona djela koja uključuju malu financijsku korist (Aaronov zakon). Vide se i neki pomaci u promijeni pristupa znanstvenim bazama, u Americi i Velikoj Britaniji predloženi su zakoni kojima bi rezultati svih istraživanja financiranih iz državnog proračuna morali biti javno dostupni bez nadoknade, također neki izdavači poput Public Library of Science mijenjaju svoj model i umjesto da naplaćuju pristup znanstvenim člancima, svoju bazu otvaraju svima, a od autora naplaćuju jednokratnu „izdavačku naknadu“, koja pokriva troškove održavanja te baze (Taylor, 2012).

S druge strane, prisutan je fenomen nelegalne razmjene datoteka koja nudi digitalne sadržaje svima potpuno besplatno, bez poštovanja bilo kakvih autorskih prava. Problem razmjene datoteka je velikim djelom problem normi, zbog čega se ulažu veliki naponi kako bi se promijenile navike ljudi koji razmjenjuju digitalne sadržaje. Kako bi se obeshrabrili takvi korisnici, pojačan je nadzor i uvode se kazne. Pojedinci uglavnom nisu skloni kršenju zakona, ali prvenstveno se prilagođavaju neformalnoj socijalnoj kontroli, dok zakon ima vrlo male šanse dobiti opće prihvaćanje bez pomoći socijalnih normi. Primjer za to je uvođenje novih zakona koji ograničavaju nelegalnu distribuciju sadržaja na internetu u Švedskoj 2009. godine (Svensson, Larsson, 2012). Ta nova zakonska regulativa nije izazvala nikakve značajnije promjene u socijalnim normama vezanim uz ilegalnu distribuciju sadržaja, no novi zakon je ipak djelomično promijenio ponašanje ljudi, ne zato što su promijenili svoje mišljenje, ili zbog utjecaja okoline, nego iz straha da će biti uhvaćeni i kažnjeni. U strahu od sankcija pojedinci mijenjaju

svoje ponašanje, iako je proces dugotrajan, takve promjene u ponašanju ponekad zaista vode ka promjenama u strukturi socijalnih normi.

Kako bi zakon o autorskom pravu bio djelotvoran, većina ga mora podržavati i smatrati da je to pravi način ponašanja. Različiti ljudi različito doživljavaju zakon o autorskom pravu - neki ga se strogo drže (knjižničari), neki ga ignoriraju (nelegalna razmjena datoteka), neki mu se aktivno odupiru (hakeri). Važno je ono što drugi ljudi rade, posebno u bližoj okolini, i važnije je od onoga što nalažu zakoni. Jedan od razloga ignoriranja autorskih prava na internetu je upravo nedostatak socijalnih normi koje prakticiraju legalne načine. Važno je pružiti legalne alternative, kao što su različiti online servisi za prodaju glazbe (iTunes, Spotify, Pandora i Last.fm), filmova (Vudu, Blockbuster, Amazon Instant Video, OYO.hr), igara (Steam, Origin, Desura) i softvera (Android Market, Microsoft store) jer se time pruža mogućnost jeftinijeg iznajmljivanja ili kupovanja sadržaja. Takve sadržaje koji su dostupniji i jednostavniji za dobavljanje mnogi smatraju prihvatljivim pa se stvara i takvo mišljenje, a i u stvarnosti sve više ljudi poštuje zakon. Što više ljudi smatra da je nešto nemoralno, to će činjenje toga biti manje (Schultz, 2006:13,17). Prema istraživanju provedenom u Norveškoj, nakon uvođenja online servisa za prodaju glazbe i filmova, u posljednje 4 godine nelegalno preuzimanje glazbe smanjilo se za 80%, a filmova za 50% (Færaas, 2013).

U znanstvenoj zajednici postoje norme pisanja - mnogi autori citiraju druge autore, iznose svoje kritike, dorađuju teorije, i sve dok navode izvornog autora to je prihvatljivo, ali ako se ne drže tih pravila, radi se o plagijatu. Knjižničari imaju jaku socijalnu normu i zastupaju mišljenje da informacije trebaju biti dostupne javnosti, pa tako korisnici imaju pravo pristupa idejama, kao i pravo na nesmetano korištenje informacija koje je knjižnica kupila i stavila na raspolaganje jer se takvi sadržaji smatraju javnim dobrom. Za razliku od njih, glazbena i filmska industrija zabranjuju bilo kakvo korištenje (i najmanjeg isječka) bez njihove dozvole i vrlo često traže neku financijsku nadoknadu (Schultz, 2006:6). Creative commons (zajedničko kreativno dobro) i Open Source (otvoreni kod) pokreti traže alternative postojećem režimu, zalažu se za razvoj korištenja računala, dopuštaju doradu, redistribuciju i korištenje originalnog programskog koda. Njihova ideja počiva na načelima otvorenosti i suradnje gdje je softverski kod dostupan svima i može se dalje modificirati, a jedina obaveza svih koji se njime koriste je da sva unaprjeđenja koja su sami napravili stave ponovo na internet u obliku izvornog koda kako bi drugima bila dostupna. Richard Matthew Stallman je

1983. pokrenuo Free Software (slobodan softver) pokret koji počiva na ideji da sav softver treba biti slobodan i dostupan ljudima kako bi ga mogli koristiti u bilo koje svrhe, proučavati i prilagođavati njegov kod svojim potrebama, distribuirati svojim bližnjima i ustupati izmijenjeni kod na dobrobit čitave zajednice. Za razliku od open source pokreta kojima je primarni cilj usavršavanje programskog koda, pokret slobodnog softvera je više filozofski i zalaže se da sav softver treba biti potpuno slobodan te se otvoreno bore protiv vlasničkog softvera i autorskih prava nad softverom (Stallman, 1994). Open source traži da se izmijenjeni kod javno objavi, no to ne znači nužno da je taj kod *slobodan*. Na primjer, Linux je softver otvorenog koda i svatko može analizirati i koristiti taj kod, no Microsoft polaže patentna prava na neke njegove dijelove i u svakom trenutku može zatražiti zaštitu ili naplatu svojih prava što znači da zapravo nije slobodan softver (Lai, 2006). Multimedijски uređaj TiVo koristi prilagođenu verziju Linuxa i njegov programski kod je javno objavljen (kako i nalažu open source pravila), no TiVo softver je tako dizajniran da postane neupotrebljiv u slučaju bilo kakve modifikacije njegova softvera (Tivoization, Wikipedia). Takva ograničenja zadovoljavala su open source pravila jer je modificirani programski kod bio javno objavljen i dostupan drugima, ali kosi se sa idejom slobodnog softvera jer korisnicima ne daje potpuno slobodu njegova korištenja i modificiranja. Ovdje treba spomenuti još jednu važnu činjenicu koja se često krivo interpretira - iako su projekti otvorenog koda i slobodnog softvera u većini slučajeva besplatni, to ne znači da moraju biti besplatni, dopušteno je i komercijalno korištenje tog koda ili komercijalna podrška poput prodaje korisničkih priručnika, dodataka, nadogradnji, naplate troškova distribucije i slično. Takvi pokreti se prvenstveno bore protiv patentiranja i zaštite autorskih prava nad softverom i njegovim kodom, jer smatraju da svojom zatvorenošću ograničavaju daljnji razvoj softvera i računalstva (Stallman, 1996).

Warez zajednica i hakeri pod motom *informacija želi biti slobodna* ističu svoje norme kao opoziciju zakonu o intelektualnom vlasništvu (*Information wants to be free*, Wikipedia). Hakeri probijaju zaštitu i omogućuju drugima pristup, smatraju da svi imaju pravo na slobodan i besplatan pristup računalima kao i svim drugim sadržajima koji mogu podučiti ljude kako svijet funkcionira. Informacije moraju biti i ostati besplatne. Iako se radi o maloj skupini pojedinaca, oni velikom broju ljudi omogućavaju pristup zaštićenim sadržajima i na taj način imaju velik utjecaj na društvo. Jedan od recentnijih primjera je neprofitni projekt WikiLeaks koji objavljuje tajne podatke različitih



institucija (uglavnom državnih). Hakeri su do njih došli na nelegalan način, provalom u računalne sustave ili preko unutarnjih izvora. Slična je i norma warez zajednice; oni ilegalno kopiraju zaštićene sadržaje i besplatno ih dijele s drugima, čast je biti prvi koji objavi neki sadržaj. Oni se vide kao osloboditelji tehnologije i kao donatori potlačenih - internetski Robin Hoodovi (Schultz, 2006:22). Dok hakeri izrađuju alate za zaobilazanje zaštite, warez zajednica je ta koja ih širi u javnost.

Zakon o autorskom pravu postoji kako bi ograničio takvo što. Nositelji autorskih prava su se pokušali suočiti s *novim svijetom* i ponovo uspostaviti poredak, tužili su servise za razmjenu datoteka i uspjeli u tome. Između ostalih, zabranjen je rad servisima Napster, Kazaa, Groakster, Limewire (Sookman, 2010), ali to nije imalo velikog učinka jer nisu zaustavili samu tehnologiju razmjene datoteka. Pokušali su tužiti i proizvođače uređaja za reprodukciju mp3 datoteka - prvi takav uređaj bio je Diamond Multimedia Rio PMP300 (Clampet, 1999). Danas se takvi uređaji legalno prodaju u svim prodavaonicama, fokusirali su se više na same korisnike i sankcije, a uložili su trud i u edukaciju korisnika. Želi se stvoriti slika da je kazna veća od koristi i na taj način odbiti ljude od kopiranja. Problem nije u tome da se pojedinci ne boje takvih sankcija, nego ne vjeruju da će se dogoditi baš njima. Primjer je glazbena industrija u SAD-u (koja je najaktivnija po tom pitanju) i koja mjesečno pokreće oko 750 sudskih parnica protiv prekršitelja (RIAA Watch), dok milijuni ljudi svakodnevno razmjenjuju glazbu. Pojedinci više poštuju zakon zbog normi jer smatraju da je to pravi način, nego zbog straha od kazni.

Mnoge antipiratske kampanje su čak i kontraproduktivne jer se temelje na objavljivanju gubitaka i štete od piratstva. Objavljuje se postotak ukradenog softvera naspram legalno prodanih primjeraka pa takve kampanje ustvari šalju poruku ljudima da je internet piratstvo jako rašireno i da je to nešto što svi rade. Najbolji primjer za to je porezna uprava Minnesote koja je poslala obavijest da su povećali kazne za izbjegavanje poreza jer ima mnogo prekršitelja, što je izazvalo kontraefekt jer su ljudi uvidjeli da mnogi izbjegavaju porez pa su i oni počeli razmišljati o tome. Druga porezna uprava poslala je pismo u kojem stoji da je velika većina platila porez, i ta kontrolna grupa koja je dobila takvo pismo plaćala je porez u većem broju od onih koji ga nisu dobili (Coleman, 1996:24).

Strogo gledajući zakon, on je disfunkcionalan i neprilagođen vremenu, jer prema njemu gotovo sve aktivnosti na internetu su ilegalne. Googleove arhive internet stranica su ilegalne jer indeksiraju tuđe web stranice bez dopuštenja svakog pojedinog vlasnika. Prosljeđivanje i citiranje elektronske pošte, (npr. viceva koji se šalju e-poštom) također nije legalno bez dopuštenja njihova autora. Za objave na blogovima, na Facebooku i sličnim servisima koriste se fotografije ili citati iz drugih izvora. Po zakonu o intelektualnim pravima svako otvaranje bilo koje web stranice u internet pregledniku je ilegalno jer se procesom učitavanja stranice ona kopira na korisnikovo računalo i tek tada otvara, a zakoni o autorskom pravu takvo preuzimanje karakteriziraju kao nelegalno jer pri tome nedostaje izričita dozvola autora za kopiranje sadržaja web stranice (Schultz, 2006:25-26). Abandonware je primjer disfunkcionalnosti zakona o autorskom pravu jer umjesto da štiti autorsko djelo on onemogućava da se djela sačuvaju od nestajanja i osuđuje ih na zaborav, a cilj zakona bi trebala biti upravo zaštita autorskih djela.

Ako manji broj ljudi odluči kršiti zakon, vlasti to mogu regulirati i kazniti, ali ako se na to odluče milijuni, nemoguće je provoditi zakon jer korisnici smatraju kako svi to rade, pa mogu i oni. Komercijalnih pirata koji prodaju ilegalne sadržaje je manje i sankcije su se pokazale vrlo uspješnima. Dok je kopiranje i distribucija sadržaja nekada bila komplicirana i skupa, danas je bez gotovo ikakvih troškova dostupna svima. Djelitelj je možda kupio (ili nije) sadržaj na jednom fizičkom CD-u, ali može ga bez velikih troškova distribuirati u neograničenom broju kopija. To tada postaje javno dobro, dostupno svima na način da korištenjem ni na koji način ne ograničava druge u korištenju istoga, a vlasniku tog dobra je nemoguće ili jako teško naplatiti ili spriječiti daljnje distribuiranje i korištenje (Schultz, 2006:29).

Kako su korisnici interneta rasprostranjeni širom svijeta, vrlo je teško pravno regulirati i sankcionirati internet piratstvo bez međunarodno priznatih standarda i primjene globalne zaštite autorskih prava. U proteklih je nekoliko godina bilo pokušaja uvođenja takvih zakona, ali svi su propali. Primjer za to su datoteke koje se distribuiraju preko BitTorrent protokola - svaki korisnik koji ih preuzima, istovremeno svaki preuzeti komadić datoteke automatski dijeli s drugim ljudima koji preuzimaju tu datoteku. Dakle, jedna se datoteka može istovremeno nalaziti, u dijelovima, na nekoliko stotina ili

tisuća računala rasprostranjenih širom svijeta. Istražitelji bi morali saznati IP adresu<sup>38</sup> svakog sudionika, zatražiti sudski nalog u državi iz koje je taj pojedinac, sa sudskim nalogom od pružatelja internet usluge (ISP) zatražiti podatke o osobi koja se u tom trenutku spajala na internet preko te IP adrese te tek nakon toga podići tužbu i dokazati da je osoba stvarno i distribuirala te sadržaje. To je dugotrajan i vrlo skup proces pa se vlasnici autorskih prava rijetko odlučuju na takav potez. Najčešće angažiraju udruge za zaštitu autorskih prava koje provode istrage, podižu tužbe i traže velike odštete kako bi zastrašile pojedinca od bavljenja takvim aktivnostima. No i takvi sudski procesi vrlo su dugotrajni i često bez rezultata.

Osobni interes također utječe na ponašanje pojedinaca, a s obzirom da su autorska prava uglavnom komercijalna, osobni interes utječe na norme o autorskim pravima. Pojedinci imaju različite motivacije za korištenje takvih sadržaja. Jedan od razloga je besplatan pristup, želja za isprobavanjem sadržaja prije kupnje, znatiželja, ali i drugi motivi. U Singapuru se, na primjer, komercijalni filmovi pojavljuju i sa godinu dana zakašnjenja nakon svjetske premijere, a postoji i jaka cenzura. Upravo su zbog cenzure neki sadržaji (poput serije *Seks i grad*) toliko cenzurirani da je uopće teško pratiti radnju, pa se upravo zbog nedostupnosti legalnih izvora ili stroge cenzure u zemlji ljudi okreću drugim, nelegalnim izvorima kako bi došli do željenog sadržaja (Cenite, Wang, Chong, Chan, 2009:212).

Postoje i neke lokalne norme kopiranja. U hrvatskoj warez zajednici postojalo je nepisano pravilo da se softver hrvatskih autora ne smije kopirati kako bi se podržali domaći autori i kako bi se njihovi proizvodi prodavali. Kad bi netko objavio oglas s nekim od domaćih programa ili igara, bio je žestoko napadnut i osramoćen od strane zajednice. Ovo pravilo bilo je na snazi do 2001. godine, kada je pojavom takozvane *hoću internet* generacije (po istoimenoj marketinškoj kampanji Hrvatskih telekomunikacija) došlo do naglog i velikog povećanja broja internet korisnika u Hrvatskoj, novi korisnici i njihove norme *prebrisali* su postojeće norme i ovo pravilo se prestalo poštivati. Mada se i danas pojavljuju ideje o zaštiti domaćih autora, one ne nailaze na veliko odobravanje korisnika (Mikac, 2001, Zloran, 2012).

---

<sup>38</sup> IP adresa je jedinstvena bročana oznaka računala na internetu. Primjer IP adrese je 192.168.214.95. Svako računalo koje je povezano na internet mora imati jednoznačno dodijeljenu IP adresu. Te adrese su nužne da bi se paketi upućeni s izvorišnog računala mogli preusmjeriti do odredišnog (Wikipedia).

## Dijeljenje sadržaja

Warez ovisi o tome da netko stavlja i dijeli različite sadržaje, no s obzirom da je takvo djelovanje podložno kaznenom progonu, nameće se pitanje iz kojeg razloga pojedinci uopće postavljaju takve sadržaje na internet. Razmjena datoteka je socijalna solidarnost bazirana na strukturi razmjene poklona i socijalnih odnosa među korisnicima. Sustav razmjene poklona postojao je u tradicionalnim kulturama, a dio je i cyber svijeta od samog početka. Može se opisati kao *duh razmjene* ili *etika razmjene*. I neki drugi dijelova interneta baziraju se na tome - open source projekti, wiki stranice, besplatne online igre. Norme kopiranja na internetu su pod utjecajem shvaćanja slobode i filozofije interneta, koju vrlo dobro opisuje nacrt *Deklaracije o pravima Netizena* iz 1995. godine: "Shvaćajući da Mreža predstavlja revoluciju u ljudskoj komunikaciji, ostvarenu u nekomercijalnom procesu, predlaže se da sljedeća prava postanu prava Netizena: univerzalni pristup, besplatan ili jeftin, sloboda elektronskog izražavanja radi poticanja razmjene znanja, bez straha i kažnjavanja, necenzurirano izražavanje mišljenja, pristup širokoj distribuciji, univerzalni i jednak pristup znanju i informaciji, vrednovanje ideja prema njihovim zaslugama, neograničenost prava na sudjelovanje, jednaka kvaliteta povezanosti, jednako vrijeme povezanosti, nepostojanje službenih autoriteta, dobrovoljno pristupanje bez osobnog profita od slobodnog participiranja, zaštita javnog dobra od onih koji bi mrežu željeli iskoristiti za privatnu financijsku korist. Mreža nije servis, ona je pravo. Ona vrijedi jedino kada je kolektivna i univerzalna.... Ne podcjenjujte moć mreže i netizena" (Hauben, Hauben, 1997:254).

Postoje norme reciprociteta, što znači da sve ono što se preuzme dijeli dalje, nagrada nije samo pravo na preuzimanje nego i zadovoljstvo dijeljenja. Primanje poklona stvara i obvezu uzvraćanja, ne nužno osobi od koje ste preuzeli već zajednici, pa tako razmjena poklona stvara solidarnost zajednice i potrebu pojedinca da bude dio određene zajednice. Suradnja, pomaganje drugima i slični oblici ponašanja predstavljaju jedan od najvažnijih ciljeva socijalizacije. Takvi oblici ponašanja nastoje se poticati radi održavanja skladnih interpersonalnih odnosa i harmoničnog funkcioniranja društvenih grupa (Humphrey, 1997). Da bi se neko društveno ponašanje smatralo altruističnim, moraju biti zadovoljeni sljedeći uvjeti: da je ponašanje voljno započeto, tj. slobodno od prisile, da je poduzeto s namjerom poboljšanja ili održanja dobrobiti drugih i da isključuje očekivanje materijalnih ili društvenih nagrada ili izbjegavanje eksternih

averzivnih podražaja i kazni. Norma reciprociteta je univerzalna moralna norma, može se definirati i kao *potreba za pomaganjem onima koji su pomogli nama*. Na tu teoriju nadovezuje se i norma socijalne odgovornosti koja uključuje i pomaganje drugima, bez očekivanja nagrade za to. Berkowitz ih naziva uvjerenjima da ljudi trebaju pomoći onima kojima je pomoć potrebna, bez očekivanja razmjene u budućnosti (Berkowitz, 1972:63-108). Članovi warez zajednice stavljaju i dijele sadržaje koje imaju na raspolaganju bez obzira traži li ih netko ili ne, nude ih ako nekome zatrebaju, a zauzvrat ne traže protuuslugu, iako postoji određeno očekivanje da će i ostali članovi zajednice činiti to isto kako bi zajednica mogla opstati.

### Preuzimanje sadržaja

Grupa znanstvenika *Cybernorms Research Group* švedskog sveučilišta Lund, provela je istraživanje korisnika Pirate Bay servisa, anketu je popunilo 75 000 ispitanika. Rezultati istraživanja pokazuju da je 93,8% korisnika te stranice muškog spola, i većinom su mlađe životne dobi, njih 77,3% je mlađe od 30 godina. Kao razlog posjete Pirate Bay stranici, 80% ispitanika navodi da traže filmove, dok glazbu traži oko 40% ispitanika. Po pitanju sadržaja koje preuzimaju ne postoji značajnija razlika između spolova, osim kod računalnih igara, koje preuzima 60% muškaraca i 25% žena (Svensson et al, 2014). Na temelju rezultata možemo vidjeti i neke razlike u motivacijama između peer-to-peer korisnika iz zapadne Europe i sjeverne Amerike, koji uglavnom preuzimaju sadržaje zbog lakoće pristupa i dostupnosti, takvi sadržaji nemaju digitalnu zaštitu pa ih mogu koristiti bez ograničenja, ili žele prije kupnje isprobati i vidjeti svida li im se sadržaj, jer je tako jednostavnije i besplatno. Korisnici drugih zemalja kao primaran razlog korištenja peer-to-peer servisa navode da im traženi sadržaji nisu drugačije dostupni (Svensson et al, 2014).

Istraživanja su pokazala (Cenite, et al., 2009:215, Svensson et al, 2014) da pojedinci uglavnom preuzimaju nedostupne sadržaje, posebno one koji su u legalnoj distribuciji cenzurirani. U Americi je nakon nedavnih bombaških napada u Bostonu iz javne distribucije povučeno nekoliko epizoda već prikazanih serija<sup>39</sup> s objašnjenjem da se izbjegne neugoda kod nekih gledatelja. No takva autocenzura izazvala je interes javnost upravo za te epizode (O'Connell, 2013). Korisnici wareza također preuzimaju

---

<sup>39</sup> Povučene su epizode serija Castle, Family Guy, New Girl, Hannibal.

zastarjele sadržaje koje više nije moguće legalno kupiti. Sadržaji se u nekim zemljama pojavljuju znatno kasnije nego u drugim dijelovima svijeta, nekada i godinu dana nakon svjetske premijere, a normalno je da ljudi žele tim sadržajima pristupiti kada i ostali. Na tom području se posljednjih godina ipak vidi maleni napredak, veliki hit filmovi i glazbeni albumi dolaze u relativno kratkom roku na sva veća tržišta, ali televizijske serije i manje popularni sadržaji znatno kasne, ako uopće i budu prikazani. I Hrvatska ima primjer za to - snimanje televizijske serije *Igre prijestolja* u Dubrovniku. Naime, Ministarstvo kulture RH svake sezone daje poticaje za snimanje u vrijednosti 4 milijuna kuna (Milovan, Piteša, 2012), i iako su u svijetu prikazane već tri sezone ove vrlo popularne serije, u Hrvatskoj ju je moguće pogledati samo uz posebnu godišnju pretplatu na HBO<sup>40</sup> pakete kablskih televizija koji mnogima nisu dostupni. S obzirom da postoji veliki interes za tu seriju, ljudi se snalaze na druge načine pa najčešće sve epizode preuzimaju s interneta. Tri četvrtine ispitanika (Cenite, et al., 2009:213) se izjasnilo da preuzima sadržaje kako bi ih isprobali prije kupnje, što im omogućuje da kupe ono što im se sviđa, a čest je slučaj da žele isprobati nešto novo (radi li se o sadržaju koji inače ne bi kupili). Naravno da važnu ulogu ima i cijena tih sadržaja u trgovini, kao i lakoća dostupnosti warez sadržaja do kojih mogu doći bez da uopće izlaze iz kuće. Osamdeset posto ispitanika izjasnilo se da ako im se sadržaj kojeg su preuzeli sviđa, da će ga i legalno kupiti. Uglavnom se svi slažu da je u redu platiti za željeni sadržaj (Cenite, et al., 2009:212).

---

<sup>40</sup> Premium filmski kanal kablске televizije koji emitira program bez reklama, ali uz dodatnu mjesečnu ili godišnju pretplatu.

## Zaključak

Postoje različita mišljenja o warez zajednici - s jedne su strane radikalni zagovaratelji piratstva koji smatraju da je intelektualno vlasništvo u sukobu sa digitalnim dobom i razmjenom, te da je zajedničko dobro budućnost globalne suradnje i stvaranja jer dostupnost potiče i omogućava suradnju i kreativnost među ljudima. U sredini su reformatori koji smatraju da je potrebna ravnoteža između općeg dobra i kapitala i koji podržavaju Crative commons<sup>41</sup>. Na suprotnoj strani su oni koji odbacuju bilo kakve promjene i nisu spremni na kompromise, koji smatraju da je warez krađa intelektualnog vlasništva i kako za njih nema nikakvog opravdanja (Coleman, Dyer-Witheford, 2007:947). „Legislatura vezana uz autorska prava trebala bi osigurati ravnotežu u kojoj će autori biti stimulirani za svoj rad, a koja će s druge strane omogućiti korisnicima korištenje digitalnih djela u razumnoj mjeri. Očuvanje javne domene bitno je kako bi se sačuvala ravnoteža zaštite prava autora i korisnika“. (Uzelac, 2003:134)

Internet je od samih početaka korištenja zamišljen kao područje slobode, područje u kojem svi sudionici bez obzira na lokaciju s koje pristupaju mogu ravnopravno sudjelovati, surađivati, primati i pružati pomoć drugima, i gdje nema viših autoriteta, ograničenja i nadzora. U izradu i distribuciju warez sadržaja ulaže se mnogo vremena, znanja i predanosti. Hackeri i crackeri su oduvijek bili predvodnici u razvoju informacijske tehnologije, bez njihove predanosti i odmetničkih aktivnosti svijet ne bi znao za mnoge stvari koje su nam danas uobičajene, uključujući i metode distribucije podataka. Primjer su peer-to-peer protokoli koji se danas koriste i za legalnu distribuciju podataka, Napster i Kazaa koji su služili za ilegalnu razmjenu multimedijjskih sadržaja, a preteča su danas legalnih servisa za prodaju i distribuciju filmova i glazbe (Netflix, iTunes).

Pojavom novih tehnologija i načina distribucije informacija oduvijek je postojao strah kako će one uništiti autore. Umjetnici su se u 19. stoljeću bunili protiv fotografije vjerujući da će fotografija uništiti slikarstvo, jer tko bi naručivao portrete ili slike krajolika ako postoji aparat koji to može bolje reproducirati. Fotografija je promijenila

---

<sup>41</sup> Crative commons - oznaka javnog dobra namijenjena je za starija djela koja su u čitavom svijetu slobodna od ograničenja autorskog i srodnih prava ili djela koja su nositelji prava izrijekom globalno prenijeli u javno dobro prije isteka autorskog i srodnih prava ([creativecommons.org](http://creativecommons.org)).

svijet umjetnosti, ali ga nije uništila nego je otvorila nove horizonte razvoja. Kasnije, pojava gramofona, radio prijemnika, televizijskih prijemnika, fotokopirnih uređaja, audio i video rekordera, CD-ova i DVD-ova i mp3 playera izazivala je polemike o tome kako će uništiti glazbenu, kazališnu i filmsku industriju. Ipak se pokazalo da je svaka od ovih tehnologija zapravo unaprijedila distribuciju i povećala profit navedenih industrija jer su se troškovi distribucije smanjili (Lemley, 2010:133). Internet se pokazao kao najveća prijetnja do sada jer omogućuje besplatno kopiranje i distribuciju sadržaja, ali s druge strane legalna prodaja digitalnih sadržaja raste kao nikada prije. Sada autori mogu svoje sadržaje izravno prodavati korisnicima širom svijeta. Najveća promjena koja je neminovna je sve manja uloga posrednika (izdavača, diskografskih kuća ili filmskih studija). Autori već sada mogu putem prodavaonica digitalnih sadržaja kao što su iTunes, Netflix, Steam ili Amazon izravno distribuirati svoju glazbu, filmove, igre i e-knjige do višestruko šire publike, a za uzvrat zarađuju mnogo više novca po licenci (npr. glazbenici od Applea i Googlea dobivaju dvije trećine od cijene sadržaja) (Katulić, 2012, Uzelac, 2003:43). Do sada su autori svoja prava prepuštali korporacijama, izdavačima i zastupnicima koji su financirali njihov rad i distribuciju pa su tako autori dobivali vrlo mali dio od prodaje. Courtney Love je objavila manifest kojim je optužila izdavačke kuće i izjavila da bendovi gotovo ništa ne zarađuju od prodaje albuma jer izdavačke kuće uzimaju sav profit i još imaju sva prava nad njihovim radom te da su izdavačke kuće pravi pirati, a ne pojedinci koji besplatno preuzimaju glazbu s interneta (Harrison, 2000). U glazbenoj industriji izdavačka kuća dobiva 63% od prodaje, distributer 24%, a glazbenici svega 13%, od čega 30% opet odlazi menadžerima, pravnicima i producentima. Jedino gdje glazbenici mogu nešto zaraditi su koncerti, koji ionako nisu ugroženi piratstvom. Naprotiv, upravo zahvaljujući piratstvu popularnost im još više raste jer dobivaju besplatnu reklamu (Jefferson, 2010). Autori koji neće htjeti ući u posao s prodavaonicama digitalnih sadržaja moći će sami izgraditi vlastitu platformu zasnovanu na web tehnologijama i izravno prodavati svoje radove. Tako je bend Radiohead na svojim web stranicama ponudio album *In Rainbows* i tražio od obožavatelja da zauzvrat plate onoliko koliko smatraju da album vrijedi.

Poruka koju nositelji autorskih prava trebaju slati korisnicima jest da legalno korištenje sadržaja nije samo ispravan put, nego da je to nešto što i svi drugi korisnici rade. Uvjeravanje korisnika da je ilegalna razmjena datoteka nemoralna i protuzakonita nema nekog velikog učinka. Piratstvo na internetu i warez zajednica neće biti



iskorijenjeni strogom kontrolom interneta i oštrim kaznama za prekršitelje. Pokazalo se da takve mjere samo izazivaju bunt među internet korisnicima te da oni pronalaze sve sofisticiranije metode razmjene datoteka koje je sve teže kontrolirati. Prijetnja visokim kaznama donekle ima utjecaja na promjene u ponašanju i neki korisnici odustaju od ilegalne razmjene, ali niti ovdje odaziv nije velik. Kontrola i kažnjavanje provode se već godinama, a svi oni koji do sada nisu promijenili svoje ponašanje zbog straha od kazni, najvjerojatnije niti neće. Korisnicima treba ponuditi legalne alternative koje bi im bile dostupne. Ako jednostavno i na legalan način mogu doći do sadržaja, neće imati potrebu koristiti se ilegalnim kanalima (Schultz, 2006:41-42, Ernesto, 2013B). Budućnost je u kompromisu i dostupnosti legalnih izvora sadržaja na internetu - ako se ponude po pristupačnim cijenama, izgledno je da će se ljudi okrenuti takvim legalnim alternativama. Profit neće biti u prodaji samih sadržaja nego u popratnim materijalima i reklamama, kao što su prodaja majica, suvenira, kolekcionarskih izdanja filmova ili glazbenih CD-ova, naplata dogradnji unutar igara, mogućnost gledanja filma ili serije bez reklama uz dodatnu nadoplatu i slično. Piratstvo nikada neće biti iskorijenjeno, ali barem bi postojao izbor između legalnih ponuda i piratskih sadržaja. Anti-piratski zakoni s jedne strane, a atraktivnost i dostupnost legalnih sadržaja s druge strane formirali bi ponašanje korisnika u budućnosti. Također je potrebno poraditi na boljem povezivanju i komunikaciji nositelja autorskih prava i samih korisnika. Smatram da treba promijeniti trenutnu sliku da nasuprot korisnika stoje korporacije koje zarađuju velik novac na njima, a podržati rad klubova obožavatelja i stvarati novu sliku gdje će korisnici imati osjećaj da kupnjom sadržaja podržavaju autore i njihovo stvaranje te na taj način povećavaju kvalitetu sadržaja. Tek tada bi se norme kopiranja promijenile, a svi oni koji sadržaje pribavljaju na ilegalan način postali bi omraženi jer štete kvaliteti sadržaja i iskorištavaju one koji ih legalno pribavljaju.

## Literatura

- Aaronov zakon (22.7.2013.) Sistemac,Carnet. URL: <http://sistemac.carnet.hr/node/1296> (05.08.2013.)
- Abandonware. Wikipedia. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Abandonware> (20.02.2011.)
- AboutTheScene (2007) *The Scene Exposed* URL: <http://www.aboutthescene.com> (07.05.2008.)
- Alexa - The Web Information Company - thepiratebay.se. URL: <http://www.alexa.com/siteinfo/thepiratebay.se> (5.11.2012.)
- Andy (04.07.2013a) *RIAA Hits 25 Million Google Takedowns, Web Blocking Making Things Worse*. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/riaa-hits-25-million-google-takedowns-web-blocking-making-things-worse-130704/> (8.7.2013.)
- Andy (14.05.2013d) *France Set To Dump 3 Strikes Anti-Piracy Law But Automated Fines Will Live On*. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/france-set-to-dump-3-strikes-anti-piracy-law-but-automated-fines-will-live-on-130514/> (8.7.2013)
- Andy (06.05.2013c) *Busting World's Biggest Movie Pirates Made Piracy Worse*. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/busting-worlds-biggest-movie-pirates-made-piracy-worse-130506/> (8.7.2013)
- Andy (05.05.2013b) *At Least 8% of All Pirate Bay Traffic Now Provided By Proxy Services*. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/at-least-8-of-all-pirate-bay-traffic-now-provided-by-proxy-services-130505/> (8.7.2013)
- Andy (10.03.2013e) *'Worst' File-Sharing Pirates Spend 300% More on Content Than 'Honest' Consumers*. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/0-more-on-content-than-honest-consumers-130510/> (13.7.2013)
- Article - "OldWarez", *Week in Warez Newsletter* - "Issue #5", August 29th, 1995 URL: <http://www.defacto2.net/file/download/a11a6> (10.09.2012.)
- Audiomechanix (03.01.2007.) *H2O SYNCROSOFT TEASER*. Youtube. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=ScRF0LmsJzo> (9.12.2012)
- Becker, D. (25.06.2003.) Copyright infringement bad; Hulk smash! CNET News. URL: [http://news.cnet.com/2100-1026\\_3-1021005.html](http://news.cnet.com/2100-1026_3-1021005.html) (9.12.2012)
- Bergin, T.J. (2000) 50 Years of Army Computing: From ENIAC to MSRC. "History of Early Computing". *A Record of a Symposium and Celebration November 13 and 14, 1996*. Aberdeen Proving Ground, ARL Technical Publishing, Department of Defense.
- Berkowitz, L. (1972), "Social norms, feelings, and other factors affecting helping and altruism," in L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental social psychology*, 6, New York: Academic Press.
- Besjenjak C. (2001), „*Copyright Plain & Simple*“, New Jersey: Career Press; 2nd Revised edition edition: 133-134
- BitTorrent (protocol). Wikipedia. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/BitTorrent> (18.09.2009.)

- Bünemann, H. E. (2009) The Oil of the 21st Century, *Design research Magazine*, #20, Vol 2, URL: <http://www.dcdr.dk/uk/menu/update/webzine/articles/the-oil-of-the-21st-century> (7.12.2012.)
- Burgess, R. (14.05.2010.) *Cracked Max Payne 2 distributed through Steam*. TechSpot.URL: <http://www.techspot.com/news/38961-cracked-max-payne-2-distributed-through-steam.html> (9.12.2012)
- Candy Man (25.12.1994.) *The Lamahs-Guide to Pirating Software on the Internet*. URL: <https://www.defacto2.net/file/detail/a6470d/> (9.12.2012)
- Castells, M. (2000) *Uspon umreženog društva*. Zagreb: Golden marketing
- Cenite, M., Wang, M.W., Chong, P.W. & Chan, G.S. (2009) More Than Just Free Content: Motivations of Peer-to-Peer File Sharers. *Journal of Communication Inquiry*. July 2009 vol. 33 no. 3 206-221
- Chappell L., (2008) *The Vintage Game Preservation Society* URL: [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_177/5502-The-Vintage-Game-Preservation-Society](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_177/5502-The-Vintage-Game-Preservation-Society) (20.02.2011.)
- Clampet, E. (16.06.1999.) *Court OKs Diamond Rio MP3 Player*. URL: <http://www.Internetnews.com/bus-news/article.php/139091> (7.12.2012)
- Coleman, S., Dyer-Witheford, N. (2007) Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture. Media Culture Society, November 2007, vol. 29, no. 6, str. 934-953
- Coleman, S. (1996) *The Minnesota income tax compliance experiment: State tax results*. Minnesota Department of Revenue.
- Command & Conquer: The First Decade. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Command\\_%26\\_Conquer:\\_The\\_First\\_Decade](http://en.wikipedia.org/wiki/Command_%26_Conquer:_The_First_Decade) (15.02.2011.)
- Computer Software Copyright Act of 1980 (1980) Public Law No. 96-517, 94 članak 3015, 3028. [http://itlaw.wikia.com/wiki/Computer\\_Software\\_Copyright\\_Act\\_of\\_1980](http://itlaw.wikia.com/wiki/Computer_Software_Copyright_Act_of_1980) (7.12.2012)
- Copy Protection. TV Tropes. URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CopyProtection> (9.12.2012)
- Cortner, C. (2008) *The Warez Scene*. PHIL 308: Social and Political Philosophy – Term Paper (10.12.2008.)
- Council Member Network (15.11.2008.) Official Nuke Council 2008. Scenerules. URL: [http://scenerules.irc.gs/t.html?id=2008\\_NC.nfo](http://scenerules.irc.gs/t.html?id=2008_NC.nfo) (18.12.2012)
- Cracker's Map (2004) *The Recollection Magazine* URL: [http://www.atlantis-prophecy.org/recollection/?load=crackers\\_map](http://www.atlantis-prophecy.org/recollection/?load=crackers_map) (10.03.2013.)
- Craig, P. (2005) *Software Piracy Exposed*. Waltham : Syngress.
- CWS (1998-2001) *All files published by Courier Weektop Scorecard*. Defacto2. URL: <http://www.defacto2.net/organisation/courier-weektop-scorecard> (18.12.2012)
- Čerić, V. Varga, M, et al (2004) *Informacijska tehnologija u poslovanju*, Zagreb: Element, str 284-298, Sveučilišni udžbenik

- Danaher, B., Smith, M. D. (2013) Gone in 60 Seconds: The Impact of the Megaupload Shutdown on Movie Sales (March 6, 2013). *SSRN*, Working papers series. URL: <http://ssrn.com/abstract=2229349> (10.03.2013.)
- Danaher, B., Smith, M. D., Telang, R., Chen, S. (2012) The Effect of Graduated Response Anti-Piracy Laws on Music Sales: Evidence from an Event Study in France. *SSRN*, Discussion paper. URL: <http://ssrn.com/abstract=1989240> (10.03.2013.)
- Danaher, B.; Wellesley, C.; Waldfogel, J. (2012) *Reel Piracy: The Effect of Online Film Piracy on International Box Office Sales*. University of Minnesota and NBER. URL: <http://www.enriquedans.com/wp-content/uploads/2012/02/Effect-of-Online-Film-Piracy-on-International-Box-Office-Sales.pdf> (16.01.2012).
- Delahunty, J. (16.03.2005.) *New Doctor Who episode may have been leaked on purpose*. AfterDawn. URL: [http://www.afterdawn.com/news/article.cfm/2005/03/16/new\\_doctor\\_who\\_episode\\_may\\_have\\_been\\_leaked\\_on\\_purpose](http://www.afterdawn.com/news/article.cfm/2005/03/16/new_doctor_who_episode_may_have_been_leaked_on_purpose) (9.12.2012)
- Denning, D.E. (1990) Concerning Hackers Who Break into Computer Systems – intervju sa Richardom Stallmanom, *Proceedings of the 13th National Computer Security Conference*, Washington, D.C., Oct., 1990, pp. 653-664.
- Don't Copy That Floppy. Wikipedia. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Don't\\_Copy\\_That\\_Floppy](http://en.wikipedia.org/wiki/Don't_Copy_That_Floppy) (9.12.2012)
- Enigmax (07.01.2013.) Leaked Oscar Screeners are BitTorrent Smash Hits. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/leaked-oscar-screeners-are-bittorrent-smash-hits-120107/> (26.02.2013)
- Enigmax (28.11.2012.) Rogue DRM “Vandalizes” Video Game Creators’ Projects. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/rogue-drm-vandalizes-video-game-creators-projects-121128/> (9.12.2012)
- Enigmax (06.07.2012b) *Anti-Piracy Agency Sends 1.15 million Warnings in 2 Years, Takes 0.0012% To Court*. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/anti-piracy-agency-sends-1-15-million-warnings-in-2-years-takes-0-0012-to-court-120906/> (26.4.2013)
- Enigmax (22.02.2011.) BREIN Seizes Warez Servers, Owners Seize Them Back, May Sue. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/brein-seizes-warez-servers-owners-seize-them-back-may-sue-110222/> (18.12.2012)
- Enigmax (19.11.2007.) Top Pirate Reveals Warez Scene Secrets, Attracts MPAA Lawyer’s Attention. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/top-pirate-reveals-warez-scene-secrets-071119/> (18.12.2012)
- Enigmax (11.08.2007.) *27 Years of Warez Scene Release Info Leaked in Giant Database*. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/27-years-of-warez-scene-release-info-leaked-in-giant-database/> (7.12.2012)
- Ernesto (04.05.2013b) *Netflix Says It’s ‘Killing’ BitTorrent Traffic* TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/netflix-says-its-killing-bittorrent-traffic-130504/> (13.07.2013)
- Ernesto (26.04.2013) *Do “Strikes” Programs Help to Reduce Piracy?* TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/do-strikes-programs-help-to-reduce-piracy-130426/> (08.7.2013)

- Ernesto (2009) Its Time To Sink The Pirate Bay And Replace It. TorrentFreak. URL: <http://torrentfreak.com/its-time-to-sink-the-pirate-bay-and-replace-it-090913> (18.09.2009.)
- Ernesto (2006) Sweden Threatened With Trade Sanctions By The US Over The Piratebay. TorrentFreak URL: <http://torrentfreak.com/sweden-threatened-with-trade-sanctions-by-the-us-over-the-piratebay> (18.09.2009.)
- Exuser (2007) *The Warez Scene Hierarchy*. Sceper. URL: <http://sceper.ws/2006/06/the-warez-scene-hierarchy.html> (18.12.2012)
- Ex-YU Racunalniska Scena. URL: <http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/index.php> (15.02.2011.)
- Færaas, A. (15.07.2013) *Piratkopieringen i Norge stupet*. Aftenposten URL: <http://www.aftenposten.no/kultur/Piratkopieringen-i-Norge-stupet-7254221.html> (16.08.2013)
- Feldman, Y. i Nadler, J. (2006), Expressive Law and File Sharing Norms, *The San Diego Law Review*, Vol. 43 No. 3, pp. 577-618.
- FileShareFreak (26.01.2009.) *Pre Database, Scene Release and Dupecheck Websites*. URL: <http://filesharefreak.com/2009/01/26/pre-database-scene-release-and-dupecheck-websites> (18.12.2012)
- Flack P. (2008), „Caring for Orphans - Copyright and the Orphan Works Problem in the United States“, Uppsala universitet, *Uppsatser inom biblioteks- & informationsvetenskap*, nr 428
- Frontier Economics (2011) *Estimating the global economic and social impacts of counterfeiting and piracy, a report commissioned by Business Action to Stop Counterfeiting and Piracy (BASCAP)* URL: <http://www.iccwbo.org/Advocacy-Codes-and-Rules/BASCAP/BASCAP-Research/Economic-impact/Global-Impacts-Study/> (7.12.2012.)
- Galić, D. (2009) Piratstvo osnovno ljudsko pravo. *BUG* (202): 76-93
- Gates, W. H. (1976) Open Letter to Hobbyists. *Homebrew Computer Club Newsletter* Volume 2, Issue 1, Str. 2.
- Gehring, V.V. (2004) "Chapter 3: Do Hackers Provide a Public Service". *The Internet In Public Life*. Maryland: Rowman & Littlefield.
- Geoffron, P. et al (2010) *Building A Digital Economy: The Importance Of Saving Jobs In The EU's Creative Industries*, Teraconsultants, studija, URL: [http://www.teraconsultants.fr/assets/publications/PDF/2010-Mars-Etude\\_Piratage\\_TERA\\_full\\_report-En.pdf](http://www.teraconsultants.fr/assets/publications/PDF/2010-Mars-Etude_Piratage_TERA_full_report-En.pdf) (7.12.2012.)
- Goldman, E. (2005) The Challenges of Regulating Warez Trading . *Social Science Computer Review*, Vol. 23, No. 24, 2005.
- Goldman, E. (2003b) A Road to No Warez: The No Electronic Theft Act and Criminal Copyright Infringement . *Oregon Law Review*, Eugene. Vol. 82, 2003.
- Goldman, E.; Gladstone, J.A. (2003) No Electronic Theft Act Proves a Partial Success. *National Law Journal*, No 25, March 17, 2003, B9. URL: <http://www.ericgoldman.org/Articles/nljnetact.htm> (9.12.2012)

- Google Books Settlement Agreement URL:  
<http://www.googlebooksettlement.com/agreement.html> (20.02.2011.)
- Granade (2009) *Warez, Abandonware, and the Software Industry*. URL:  
<http://brasslantern.org/community/companies/warez.html> (20.02.2011.)
- Grice, C., Junnarkar, S. (2.7.1998) *Gates, Buffett a bit bearish*. CNET News. URL:  
<http://news.cnet.com/2100-1023-212942.html> (26.4.2013)
- Ham, J., Rood, H., Dumitru, C., Koning, R., Sijm, N., Laat, C. (2012) "Review en Herhalings BREIN Steekproeven 7 – 9 april 2012" Technical Report, *System and Network Engineering*, April 2012, University of Amsterdam.
- Harrison, C. M. (2000) Courtney Love's speech to the Digital Hollywood Online Entertainment Conference. Transkript govora, 16.05.2000. URL:  
<http://www.gerryhemingway.com/piracy.html> (28.04.2013)
- Hart, H. (17.11.2010.) *Studio Execs Call Theory That Warner Bros. Leaked Potter Footage* 'Absurd. Wired. URL: <http://www.wired.com/underwire/2010/11/warner-bros-potter-leak/> (9.12.2012)
- Hauben, M., Hauben, R. (1997) *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*, IEEE Computer Society Press , URL:  
<http://www.columbia.edu/~hauben/netbook/> (7.12.2012.)
- Hayes, Mike (20.02.1976). "Regarding Your Letter of February 3". *Homebrew Computer Club Newsletter*, Volume 2, Issue 2, Str. 2.
- Hemmungs Wirtén, E.; Ryman, M. (2009) *Mashing-up Culture: The Rise of User-generated*. Proceedings from the COUNTER Workshop, *Mashing-up Culture*, Uppsala University, May 13-14, 2009
- Hielmcrone, H. (2001) „Copyright in the European Union - The Efforts of the European Union to Harmonise Copyright“ *CULT2001 - conference proceedings*, Copenhagen 3-5 October 2001, pp. 29-36.
- History of free and open-source software. Wikipedia. URL:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_free\\_and\\_open-source\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_free_and_open-source_software) (7.12.2012)
- Humphrey, N. (1997). Varieties of altruism-and the common ground between them. Social Research. *The New School* Vol. 64, No. 2 (SUMMER 1997), pp. 199-209.
- IIPA - The International Intellectual Property Alliance, URL: <http://www.iipa.com> (7.12.2012.)
- Information wants to be free. Wikipedia. URL:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Information\\_wants\\_to\\_be\\_free](http://en.wikipedia.org/wiki/Information_wants_to_be_free) (7.12.2012.)
- Intellectual property, Wikipedia, URL:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual\\_property](http://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual_property) (7.12.2012.)
- Internet Memory Foundation URL: [www.Internetmemory.org](http://www.Internetmemory.org) (20.02.2011.)
- IP broj, Wikipedia URL: [http://hr.wikipedia.org/wiki/IP\\_broj](http://hr.wikipedia.org/wiki/IP_broj) (10.07.2013)
- Jefferson, C. (06.06.2010) *The Music Industry's Funny Money*. The Root. URL:  
<http://www.theroot.com/views/how-much-do-you-musicians-really-make> (28.04.2013)



- Joinson, A. N. (2005) Deviance and the Internet: New Challenges for Social Science. *Social Science Computer Review* Spring 2005 vol. 23 no. 1:5-7
- Jordan, T.; Taylor, P. (1998) A Sociology of Hackers. *The Sociological Review*, Volume 46, Issue 4: 757–780, November 1998
- JTP's FXP Tutorials and FAQs. URL: <http://www.jtpfxp.net/> (18.12.2012)
- Katulić, T. (10.2012.) *Kraj, ili samo kraj početka?* Inotrend (190): 10-13. URL: <http://www.infotrend.hr/clanak/2012/11/kraj,-ili-samo-kraj-pocetka,75,953.html> (7.12.2012)
- Khan, I. A. (12.07.2008.) *Should The Pirate Bay thank MPAA for its cult following?* URL: <http://startupmeme.com/should-piratebay-thank-mpaa-for-its-cult-following> (9.12.2012)
- Kiš M. (2000) *Englesko-hrvatski i hrvatsko-engleski informatički rječnik*, Zagreb, Naklada Ljevak, 2000., str. 46
- Koštić, H. (2008) *Raspodijeljena razmjena datoteka*. Završni rad br. 97. Fakultet elektrotehnike i računarstva. Zagreb, lipanj, 2008
- Koziol, J.(2003). *Intrusion Detection with Snort*. Indianapolis: Sams Publishing. URL: [ftp://ftp.itb.ac.id/pub/ISO-IMAGES/linux/filenya-putu-shinoda/bukulinux/Intrusion\\_Detection\\_with\\_Snort.pdf](ftp://ftp.itb.ac.id/pub/ISO-IMAGES/linux/filenya-putu-shinoda/bukulinux/Intrusion_Detection_with_Snort.pdf) (7.12.2012)
- Lai, E. (2006) *Ballmer: Linux users owe Microsoft*. Macworld (17.11.2006) URL: <http://www.macworld.com/article/1053966/ballmer.html> (7.12.2012)
- Lauinger, T., Szydlowski, M., Wondracek, G., Kirda, E., Kruegel, C. (2013) Clickonomics: Determining the Effect of Anti-Piracy Measures for One-Click Hosting. *20th Annual Network and Distributed System Security Symposium (NDSS 2013)*, San Diego
- Lee, D. (16.07.2012.) *Pirate Bay block effectiveness short-lived, data suggests*. URL: <http://www.bbc.co.uk/news/technology-18833060> (9.12.2012)
- Lemley, M.A. (2010) Is the Sky Falling on the Content Industries? *Journal of Telecommunications and High Technology Law*, Vol. 9, 2011, Stanford Public Law Working Paper No. 1656485.
- Leonard, J. (2000) *Abandonware In A Nutshell: Why Nobody Wins*. URL: [http://www.mobygames.com/featured\\_article/feature,7/section,21](http://www.mobygames.com/featured_article/feature,7/section,21) (20.02.2011.)
- List of warez groups. Wikipedia. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_warez\\_groups](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_warez_groups) (9.12.2012)
- Liu, G.,Z. (1999) Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting. *Journal of Computer Mediated Communication*, 5(1), Sempember 1999.
- Luketić, D. (2005) *Virtualne i realne zajednice : diplomski rad*, Zagreb: Filozofski fakultet.
- Martin J. (2009) *Abandonware: The Ethics and Essentials*. URL: <http://www.bit-tech.net/gaming/pc/2009/01/24/abandonware-the-ethics-and-essentials/> (20.02.2011.)
- Matza, D. (1964) *Delinquency and drift*. New York: John Wiley and Sons Inc.

- McNultey, P. (02.07.2002.) *Member of "DrinkOrDie" Warez Group Sentenced to 41 Months*. U.S. Department of Justice. URL: <http://www.justice.gov/criminal/cybercrime/press-releases/2002/Pattanay.htm> (9.12.2012)
- Mikac, V., „SERIOUS SAM I OSTALE IGRE SAMO 10KN/CD“ 20.5.2001, hr.ponuda.softver, URL: <https://groups.google.com/d/msg/hr.ponuda.softver/2ZqSTVStMqA/CuGKcV3XCGkJ> (23.01.2013)
- Miller, E., Feigenbaum, J. (2001) Taking the Copy Out of Copyright. *ACM CCS-8 Workshop on Security and Privacy in Digital Rights Management (DRM '01)*, Tomas Sander (Ed.). Springer-Verlag, London, 233-244.
- Milovan, A., Piteša, A. (19.07.2012) „Ministri protiv Hollywooda: Za 'Igre prijestolja' nitko ne želi vratiti 4 milijuna kuna obećanih poticaja“ Jutarnji list URL: <http://www.jutarnji.hr/ministri-protiv-hollywooda--za--igre-prijestolja--nitko-ne-zeli-vratiti-4-milijuna-kuna-obecanih-poticaja/1041951/> (26.04.2013)
- Minasi, M. (1999) *The Software Conspiracy: Why Companies Put Out Faulty Software, How They Can Hurt You and What You Can Do About It*. New York City, U.S. : McGraw-Hill Companies
- Mossoff, A. (2001) Rethinking the Development of Patents: An Intellectual History, 1550-1800. *Hastings Law Journal*, Vol. 52, p. 1255, 2001; MSU Legal Studies Research Paper.
- Nacionalni program digitalizacije arhivske, knjižnične i muzejske građe. URL: <http://daz.hr/bastina/uvod.htm> (20.02.2011.)
- Napster. Wikipedia. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Napster> (9.12.2012)
- O IRC usluzi. Carnet. URL: [http://www.carnet.hr/irc/o\\_usluzi](http://www.carnet.hr/irc/o_usluzi) (10.07.2013)
- O'Connell, M. (19.04.2013) *Boston Bombing: 'Hannibal' Joins Growing List of Series to Pull Episodes*. URL: <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/boston-bombing-hannibal-joins-growing-443013> (28.4.2013.)
- Open Letter to Hobbyists. Wikipedia. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_Letter\\_to\\_Hobbyists](http://en.wikipedia.org/wiki/Open_Letter_to_Hobbyists) (9.12.2012)
- Operation Buccaneer. Wikipedia. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Operation\\_Buccaneer](http://en.wikipedia.org/wiki/Operation_Buccaneer) (9.12.2012)
- Pattanayek, S. (2002) *Toughening Software Protections*, 2002 June 13. Defacto2. URL: <http://www.defacto2.net/file/detail/ac4d51/sabuj-pattanayek/> (13.06.2013)
- PC (2007) *Whats behind warez scene?* The Scene, 04, fourth release, september 2007; 20-24. URL: <http://readthescene.org/> str. 20-24 (9.12.2012)
- Peer to peer. Wikipedia. URL: [http://hr.wikipedia.org/wiki/Peer\\_to\\_peer](http://hr.wikipedia.org/wiki/Peer_to_peer) (9.12.2012)
- Perasović, B. (2001) *Urbana plemena: sociologija subkultura u Hrvatskoj*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
- Polšek, D. (1997) *Rađanje nacije*. Zagreb: Biblioteka Hrvatski radio
- Porter, C. E. (2004) A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer mediated Communication*



- (online) 10 (1) 3, Studeni 2004. URL: <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue1/porter.html> (7.12.2012.)
- Radić, D. Informatička abeceda. Split, Hrvatska. URL: <http://www.informatika.buzdo.com/rjecnik/r095.htm> (10.07.2013)
- Realm, L. (2009) *W-gate*. URL: <http://louis.net78.net/w.htm> (26.02.2012.)
- Rehn, A. (2004) The honor economies of the warez scene. *Journal of Socio-Economics*, Volume 33, Issue 3, July 2004: 359-374
- Rheingold, H. (1993) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: Harper Collins, URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/> (7.12.2012.)
- RIAA Watch, a blog designed to keep track of the RIAA's lawsuits against file sharers. URL: <http://sharenomore.blogspot.com> (7.12.2012)
- Rickard, J. (1993) Editor's notes: IT'S AGAINST THE LAW. *Boardwatch Magazine*. Volume VII: Issue April 1993.
- Rimac, I. (24.01.2008) *Pirati iz Hrvatske*. Jutarnji list URL: <http://www.jutarnji.hr/pirati-iz-hrvatske/239936/> (26.04.2013)
- Roblimo (04.10.2002.) *Former DrinkOrDie Member Chris Tresco Answers*. Slashdot. URL: <http://yro.slashdot.org/story/02/10/04/144217/former-drinkordie-member-chris-tresco-answers> (18.12.2012)
- Rue, T.V. (08.1990.) *SPONSOR-WARE: The Fading of Software Piracy*. URL: <http://threeseas.net/mind/sponsorV2.html> (9.12.2012)
- Rutter, J., Bryce, J. (2008) The Consumption of Counterfeit Goods: 'Here Be Pirates?' *Sociology*, British Sociological Association, December 2008 42: 1146-1164.
- Salzenberg, C. (16.01.1998) *What is Usenet?*. FAQ Archives. URL: <http://www.faqs.org/faqs/usenet/what-is/part1/> (18.12.2012)
- Savetz K. (2001). „Can "Abandonware" Revive Forgotten Programs?“, byte.com URL: <http://www.savetz.com/articles/byte-abandonware.php> (20.02.2011.)
- Scene rules. URL: <http://scenerules.irc.gs/> (18.12.2012)
- Schultz, M.F., (2006) Copynorms: Copyright and Social Norms. *Intellectual Property and Information Wealth: Issues and Practices in the Digital Age*, vol. 1, 201-236,
- Sharky (02.02.2008.) *Advanced Searching for Copyrighted Content - Part IV - 'DDL' Websites*. FileShareFreak. URL: <http://filesharefreak.com/2008/02/02/advanced-searching-for-copyrighted-content-part-iv-ddl-websites/> (18.12.2012)
- Sharky (24.11.2007) *Known Reliable Release Groups*. FileShareFreak. URL: <http://filesharefreak.com/2007/11/24/known-reliable-release-groups> (9.12.2012)
- Siwek, S. E. (2007) The True Cost of Copyright Industry Piracy to the U.S. Economy, Institute for Policy Innovation (IPI), IPI Center for Technology Freedom, *Policy Report* 189, (October 2007). Str. 25
- Sleeboom, C. (18.03.2013) Pirates vs. Publishing Industries: a Stalemate. *Masters of Media*, Amsterdam URL: <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2013/03/18/pirates-vs-publishing-industries-a-stalemate/> (09.07.2013.)

- SlyckTom (27.11.2009) *BREIN seizes servers source site from hosting provider*. Slyck. URL: <http://www.slyck.com/forums/viewtopic.php?f=39&t=49756> (18.12.2012)
- Solum, L. (1.10.2003) *Copynorms and Nesson's Koan*, Legal Theory Blog, URL: [http://lsolum.blogspot.com/archives/2003\\_10\\_01\\_lsolum\\_archive.html#106493693334240504](http://lsolum.blogspot.com/archives/2003_10_01_lsolum_archive.html#106493693334240504) (7.12.2012.)
- Sookman, L. (13.5.2010) *What do LimeWire, Napster, Kazaa, and Isohunt all have in common?* URL: <http://www.barrysookman.com/2010/05/13/blogged-what-do-limewire-napster-kazaa-and-isohunt-all-have-in-common/> (7.12.2012)
- Soroudi, D. (2003) *History of AOL Warez*. URL: <http://www.rajuabju.com/warezirc/historyofaolwarez.htm> (9.12.2012)
- Stallman (1996) *Selling Free Software*. Philosophy of the GNU Project. URL: <http://www.gnu.org/philosophy/selling.html> (7.12.2012)
- Stallman (1994) *Zašto softver ne bi trebao imati vlasnika*. Philosophy of the GNU Project. URL: <http://www.gnu.org/philosophy/why-free.hr.html> (7.12.2012)
- Standard (warez). Wikipedia. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Standard\\_\(warez\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Standard_(warez)) (18.12.2012)
- Steinmetz, K. F., Tunnell, K. D. (2012) *Under the Pixelated Jolly Roger: a Study of On-Line Pirates*. *Deviant Behavior* (November 2012): 53 – 67.
- Sigurnost djece na internetu. NetAkademija. URL: <http://sigurnost.tvz.hr/Sobe-za-razgovor/Sobe-za-razgovor-Chat-Rooms.php> (10.7.2013)
- Svensson, M., Larsson, S., Kaminski, M. (2014) *The Research Bay - Studying the Global File Sharing Community*, Gallagher, William T. and Halbert, Deborah (eds.) *Law and Society Perspectives on Intellectual Property Law*. URL: <http://www.thesurveybay.com/index.php> (10.09.2013)
- Svensson, M.; Larsson, S. (2012) *Intellectual property law compliance in Europe: Illegal file sharing and the role of social norms*. *New Media & Society*, November 2012, vol. 14, no. 7, 1147-1163
- Škare, V. (2011) *Internet marketing obnovljeni separat poglavlja 19 u knjizi Previšić, J., Ozretić Došen, Đ. (ur.): Marketing, Adverta, Zagreb, 2004., prosinac 2011*. URL: [http://web.efzg.hr/dok/MAR/ipandza/UM-Internetski\\_marketing-separat\\_19\\_poglavlje.pdf](http://web.efzg.hr/dok/MAR/ipandza/UM-Internetski_marketing-separat_19_poglavlje.pdf) (7.12.2012)
- Štruc, M. (04.01.2011.) *Računalom posredovana komunikacija*, Projekt: Virtualne zajednice i učenje, URL: [http://e.foi.hr/wiki/blog/melita\\_s/](http://e.foi.hr/wiki/blog/melita_s/) (7.12.2012)
- Taylor, M. (16.01.2012.) *Academic publishers have become the enemies of science*. The Guardian URL: <http://www.theguardian.com/science/2012/jan/16/academic-publishers-enemies-science> (16.08.2013)
- TEAM FILEnetworks (03.08.2009) *Sunnydale scene topsite raided and shut down*. FILEnetworks Blog. URL: <http://filenetworks.blogspot.com/2009/03/sunnydale-scene-topsite-raided-and-shut.html> (18.12.2012)
- The Abandonware Faq v6 (2006) URL: <http://www.abandonwarering.com/?Page=FAQ> (20.02.2011.)
- The ISC Domain Survey (2012), Internet Systems Consortium, URL: <http://www.isc.org/solutions/survey> (5.10.2012)

- The Oil of the 21st Century - Perspectives on Intellectual Property (2007), URL: <http://oil21.org> (7.12.2012.)
- The Pirate Bay. URL: <http://thepiratebay.se> (23.01.2013)
- The Pirate Bay. Wikipedia. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Pirate\\_Bay](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Pirate_Bay) (9.12.2012)
- The Rockstar Classics collection. URL: <http://www.rockstargames.com/classics> (20.02.2011.)
- The size of the World Wide Web (The Internet), URL: <http://www.worldwidewebsize.com/> (5.10.2012)
- The Warez Scene Hierarchy. URL: <http://sceper.ws/2006/06/the-warez-scene-hierarchy.html> (9.12.2012)
- Tivoization, Wikipedia. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Tivoization> (7.12.2012)
- Topsite (warez). Wikipedia. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Topsite\\_\(warez\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Topsite_(warez)) (18.12.2012)
- Travis, H. (2005) Building Universal Digital Libraries: An Agenda for Copyright Reform. *Pepperdine Law Review*, vol. 33: 761-829.
- Tremaine, L. (09.12.2010.) *Awards screeners*. Hollywood housewife. URL: <http://www.hollywoodhousewife.com/2010/12/awards-screeners.html> (9.12.2012)
- Uzelac, A. (2003) „*Utjecaj novih informacijskih tehnologija na kulturni razvoj: uloga virtualnih mreža*“. Doktorska disertacija, Zagreb: Filozofski fakultet.
- Wallace (31.01.2000.) Cracker Talk. Monthly Cracking Report. 01/2000, Issue:001, datoteka: cws-085\MCR-01.txt URL: <http://www.defacto2.net/file/detail/af6ce> (9.12.2012)
- Warez-BB.org. URL: <http://www.warez-bb.org> (26.02.2012.)
- WaReZfAcE (29.09.1995.) *Old Warez*. Week In Warez Issue #5, August 29th, 1995. URL: <http://www.mycal.net/Group42/warez/warznnews/wn5.htm#OldWarez> (18.12.2012)
- WarezHR.OrG. URL: <http://www.warezhr.org> (26.02.2012.)
- World Internet Users Statistics Usage and World Population Stats, URL: <http://www.Internetworldstats.com/stats.htm> (5.11.2012)
- Yar, M. (2008) The rhetorics and myths of anti-piracy campaigns: criminalization, moral pedagogy and capitalist property relations in the classroom. *New Media & Society* August 2008, vol. 10 no. 4 605-623
- Zakon o autorskom pravu i srodnim pravima (2003), Zagreb, Narodne novine 167/03, 79/07 URL: <http://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/306987.html> (20.02.2011.)
- Zakon, R. H. (2011) *Hobbes' Internet Timeline* 10.2, URL: <http://www.zakon.org/robert/Internet/timeline/> (7.12.2012.)
- ZAMP – Sustav privatnog kopiranja. URL: <http://www.zamp.hr/korisnici/pregled/64/98/privatno-kopiranje> (01.09.2013)
- Zloran, „Sraz igrice „pokretanje ?“, 26.10.2012., hr.comp.softver. URL: <https://groups.google.com/d/msg/hr.comp.softver/qETSgPApIb0/gEZmE05PHRsJ> (23.01.2013)

## Sažetak

Na prijelazu iz preddigitalnog u digitalno doba stvorio se jaz između tradicionalnih društvenih pravila i nove internetske kulture, dolazi do konflikta između zakonodavstva i uobičajenih ponašanja na internetu. Na internetu se velik broj datoteka besplatno distribuira bez dozvole nositelja intelektualnih prava. Takvi sadržaji poznatiji su pod jedinstvenim nazivom *warez*. Velik dio *warez* sadržaja na internet postavljaju grupe ljudi koje su se specijalizirale za kopiranje i besplatnu distribuciju takvih sadržaja. Iako su sadržaji koji se distribuiraju preko interneta dostupni svima, sama *warez* zajednica je zatvorena grupa koja ima svoja stroga pravila ponašanja i strukturnu logiku. Na vrhu se nalazi takozvana *warez scena* gdje pojedinci nabavljaju, uklanjaju zaštitu, pakiraju, pripremaju i distribuiraju digitalne sadržaje bez dozvole nositelja intelektualnih prava. Motivacija im je najčešće stjecanje statusa, važno je biti prvi koji će neki sadržaj objaviti kako bi dokazali da su sposobniji od ostalih. Na nižoj razini nalaze se *kolekcionari* koji prikupljaju *warez* sadržaje i dijele ih na različitim forumima i drugim mjestima na internetu. Cilj kolekcionara je oslobađanje informacija, dijeljenje i razmjena. Posebnu skupinu na ovoj razini čine *abandonware entuzijasti* koji prikupljaju i distribuiraju zastarjele softvere koji više nisu u prodaji. Takvi se entuzijasti smatraju arhivistima i bave se očuvanjem softvera koji bi inače bio izgubljen. Na dnu ljestvice su *pirati*, osobe koje preuzimaju i koriste *warez* sadržaje za osobne potrebe. Oni se ne bave razmjenom nego preuzimaju ono što ih zanima, većinom žele besplatno pristupiti najnovijim sadržajima, a da pritom ne osjećaju nikakvu pripadnost zajednici, niti potrebu uzvraćanja usluge.

Dosadašnje antipiratske kampanje su se pokazale kao preskupe za provođenje, uglavnom su bile neuspješne i kontraproduktivne. Poruka koju nositelji autorskih prava trebaju slati prema korisnicima jest da legalno korištenje sadržaja nije samo ispravan put, već da je to nešto što svi drugi korisnici rade. Budućnost se nazire u kompromisu i dostupnosti legalnih izvora sadržaja na internetu. Ukoliko se određeni sadržaj ponudi po cijenama koje su pristupačne svima, korisnici će se najvjerojatnije okrenuti legalnim alternativama.

**Ključne riječi:** internet piratstvo, *warez*, *pirati*, norme kopiranja, *abandonware*

## Summary

At the turn of pre-digital into digital age, a gap has been created between traditional social rules and a new Internet culture. A conflict occurs between legislation and common behaviour on the Internet. A large number of files is freely distributed on the Internet, without permission of the intellectual property rights' owners. Such content is known under the common name *warez*. Much of the warez content is uploaded to the Internet by groups of people specialized for copying and free distribution of such content. Although the content distributed over Internet is available to everyone, the warez community itself is a closed group with strict rules of behaviour and structural logic. At the top is the so-called *warez scene*, where individuals procure, remove protection, pack, prepare and distribute digital content without permission of the intellectual rights' holders. Most frequently, their motivation is the acquisition of status, it is important to be the first one who will publish a particular content in order to prove they are more capable than the rest. At a lower level are the *collectors* who collect warez contents and share them on various forums and other places on the Internet. Collectors' goal is the release of information, sharing and exchange. A special group at this level are the *abandonware enthusiasts* who collect and distribute outdated software which is no longer sold. Such enthusiasts consider themselves as archivists and engage in the preservation of software which would otherwise be lost. At the bottom are the *pirates*, persons who download and use warez contents for personal use. They do not engage in the exchange, but rather download what interests them. For the most part, they want free access to the most recent content, without any sense of belonging to the community or the need to repay the favor.

So far, anti-piracy campaigns have proved to be too expensive to implement, have mostly been unsuccessful and counterproductive. The message that copyright holders should send to the customers is that the legal use of the content is not simply the right way, but it is something that all other users do. The future looms in the compromise and the availability of legal sources of content on the Internet. If certain content is offered at prices that are affordable to all, the users will most likely turn to legal alternatives.

**Keywords:** Internet piracy, warez, pirates, copying norms, abandonware